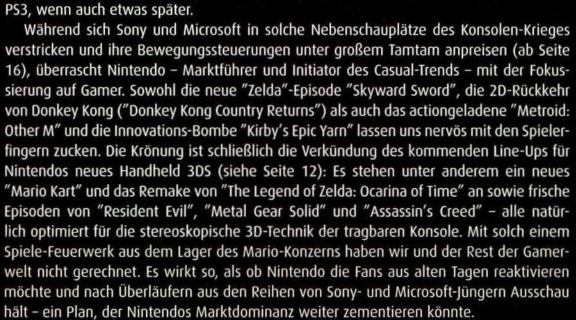
M!
GAMES

8/2010 AUSGABE 202 CyberMedia WWW.MANIAC.DE

Exklusiv für...

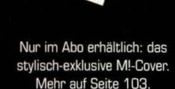
Während in Südafrika bei der Fußball-WM die Vuvuzelas in Düsenjet-Lautstärke lärmen und damit Stadionbesucher wie Fernsehzuschauer zu Tode nerven, dauerbeschallen uns die Konsolenhersteller in Los Angeles auf der E3-Messe mit "Exklusiv für unser System"-Slogans. An sich ist das nichts Verwerfliches, schließlich sind Exklusiv-Entwicklungen oftmals das Salz in unserer Zockersuppe: Diesen Titeln wird besondere Programmier-Aufmerksamkeit zuteil und nicht selten entpuppen sich die "Marios", "Gran Turismos" und "Halos" dieser Welt als Spielspaß-Knaller.

Neuerdings reihen sich aber auch die Dritthersteller mit ihren Multiplattformtiteln in diese Marketing-Schlacht ein – was teilweise zu seltsamen Blüten führt. Während Boni wie "Du kaufst 'Medal of Honor' für die PS3 und bekommst den PSone-Klassiker 'Medal of Honor: Frontline' in grafisch aufgehübschter Form gratis" oder "Kaufe 'Dead Space 2' für die PS3 und du erhältst den Lightgun-Shooter 'Dead Space: Extraction' kostenlos" einen nachvollziehbaren Mehrwert bieten, finden wir die (von den Herstellern teuer erkaufte) zeitliche Exklusivität bei Download-Inhalten ziemlich Banane. Microsoft sicherte sich zum Beispiel für drei Jahre einen Veröffentlichungs-Vorsprung bei allen kommenden "Call of Duty"-Zusatzpacks. Activision ließ sich diesen Deal sicherlich vergolden – die Frage ist nur, ob Microsoft das Geld nicht besser in wirklich exklusive Projekte ihrer internen Studios wie Rare oder Lionhead gesteckt hätte, denn die Download-Inhalte erscheinen ja auch für die PS3, wenn auch etwas später.

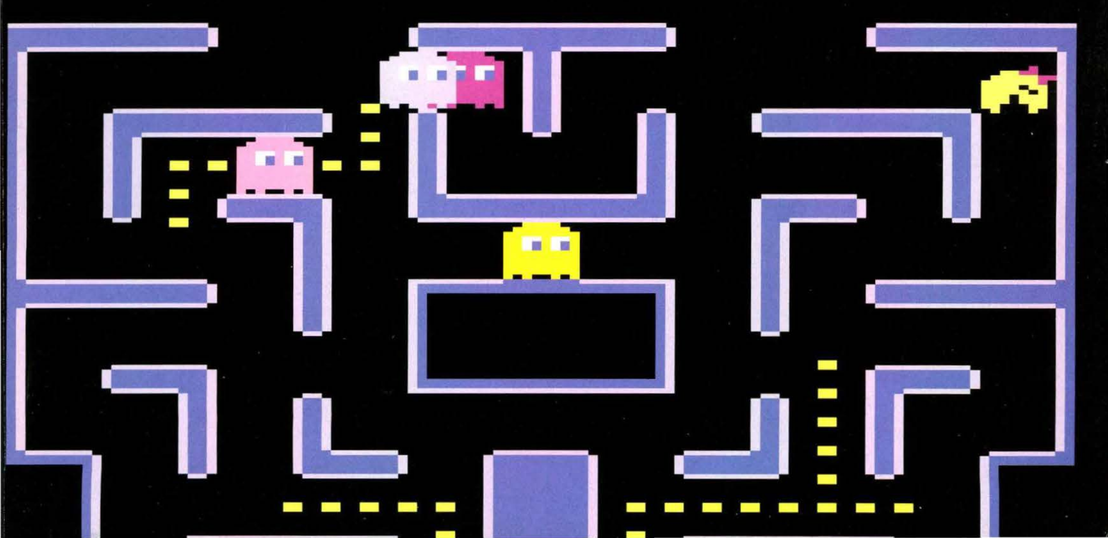


Während sich Sony und Microsoft in solche Nebenschauplätze des Konsolen-Krieges verstricken und ihre Bewegungssteuerungen unter großem Tamtam anpreisen (ab Seite 16), überrascht Nintendo – Marktführer und Initiator des Casual-Trends – mit der Fokussierung auf Gamer. Sowohl die neue "Zelda"-Episode "Skyward Sword", die 2D-Rückkehr von Donkey Kong ("Donkey Kong Country Returns") als auch das actiongeladene "Metroid: Other M" und die Innovations-Bombe "Kirby's Epic Yarn" lassen uns nervös mit den Spielerfingern zucken. Die Krönung ist schließlich die Verkündung des kommenden Line-Ups für Nintendos neues Handheld 3DS (siehe Seite 12): Es stehen unter anderem ein neues "Mario Kart" und das Remake von "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" an sowie frische Episoden von "Resident Evil", "Metal Gear Solid" und "Assassin's Creed" – alle natürlich optimiert für die stereoskopische 3D-Technik der tragbaren Konsole. Mit solch einem Spiele-Feuerwerk aus dem Lager des Mario-Konzerns haben wir und der Rest der Gamerwelt nicht gerechnet. Es wirkt so, als ob Nintendo die Fans aus alten Tagen reaktivieren möchte und nach Überläufern aus den Reihen von Sony- und Microsoft-Jüngern Ausschau hält – ein Plan, der Nintendos Marktdominanz weiter zementieren könnte.

Haben sie damit Erfolg? Schreibt uns Eure Meinung zum Hersteller-Dreikampf unter leserpost@maniac.de und klickt www.maniac.de/e3 für Spiele-Videos und unsere E3-Messe-Specials.



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 103.



E3

42 SEITEN MESSE-REPORT



Kirby's Epic Yarn

Gran Turismo 5

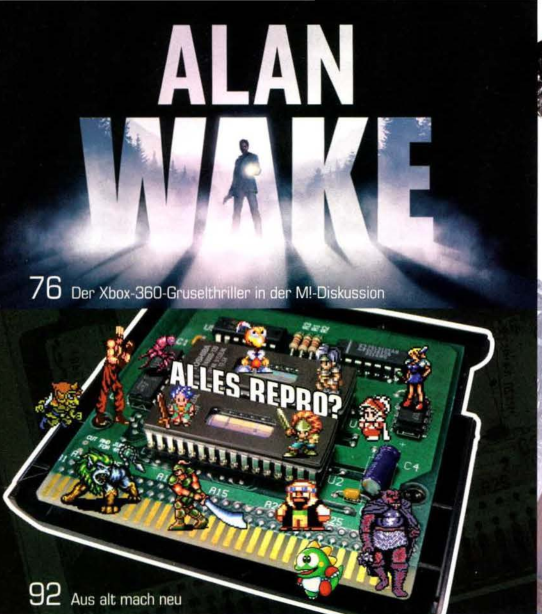
Killzone 3

Call of Duty: Black Ops

Metal Gear Solid: Rising

The Legend of Zelda: Skyward Sword

E3 2010



76 Der Xbox-360-Gruselthriller in der M!-Diskussion

92 Aus alt mach neu



70 Transformers: Kampf um Cybertron

NACHRICHTEN

COM!NG

SPIELE-TESTS

NACHSPIEL

RUBRIKEN

ONLINE-TESTS

IMPORT-TESTS

INTERAKTIV

EXTENDED



MESSE-RUNDGANG

An der Messe prangt Sonys Werbung 'This changes everything' (02), innendrin empfängt uns das Motto 'Creativity unleashed' (01). Besucher mit schwachem Magen übersehen die makabre "Mortal Kombat"-Werbung (04) und steuern direkt zur E3-Fressmeile (03). Ganz versteckt präsentiert Hori seinen PS3-Bildschirm (05).

E3 2010

Die coolsten Messestände, die fettesten Partys, die schärfsten Babes. Welcher Hersteller hatte die Nase vorn, wie cool sind 3D-Games, was sind die Trends der wichtigsten Spielemesse der Welt?



NEUE TECHNOLOGIEN

Damit Ihr die 3D-Fassung von "MotorStorm: Apocalyse" (06) scharf seht, braucht Ihr so eine Brille (07). Bei Microsoft präsentieren fitte Menschen ein Sportspiel für Kinect (08), bei Ubisoft spielt Tetsuya Mizuguchi live "Child of Eden" (09). Nintendo schließlich lässt eine ganze Armada schöner Frauen mit der neuen 3DS-Hardware aufmarschieren (10).

E3-INHALT



DIE MESSE-STÄNDE

Der Game-on-Demand-Service OnLive ist mit einem großen Stand vor Ort (11), THQ gestaltet seinen "Homefront"-Bereich wie eine nordkoreanische Sperrzone (12) und bewirbt die "Warhammer"-Titel mit einem Riesen-Robo (13). Capcom stellt eine "Dead Rising 2"-Motocross-Maschine aus (14), Namco lädt am Cocktail-Tisch zu einer Vierspieler-Runde "Pac-Man" (15). Warner baut die "Harry Potter"-Heroen aus Legosteinen nach (16), "F.E.A.R."-Alma lädt zum Gruselshooting (17) und "Vanquish"-Sam bewacht den Sega-Stand (18).

MESSE-TRENDS

- Zocken in 3D – Nintendo und Sony propagieren ein neues Spielerlebnis
- Sport-, Fitness- und Tanzspiele mit Bewegungssteuerung
- gefeierte Klassiker kehren zurück – gerne mit 2D-Spielablauf
- vernetztes Spielen, Online-Ranglisten und -Communities
- Action, Action, Action – kein anderes Genre freut sich auf so viele Highlights

PLEITEN, PECH & PANNEN

Miyamoto turnt vor, Link streikt - Interferenzen versauen die "Zelda"-Präsentation (19). Sony beendet seine Konferenz ohne Knall - David Jaffe springt aus dem Clown-Mobil (20) und kündigt "Twisted Metal" an - gähn! Microsoft verdammt die Journalisten zu Hampelmännern in Kutten (21), dann soll ein künstlicher Elefant (23) über die maue Kinect-Show und die affige "Kinectimals"-Präsentation (22) hinwegtrösten. Ubisoft langweilt mit einer Atemübungs-Anwendung (24) und lässt die Entwickler sogar ihre Namen vom Teleprompter ablesen (25).

TOPS & FLOPS DER MESSE

+ starkes Line-Up für Wii und 3DS
+ sehr viele Titel schon spielbar
+ kunstvolle Games wie "Rayman", "Kirby" und "Child of Eden"
+ Download-Spiele angenehm präsent

– kaum Futter für Rollenspieler
– Service PlayStation Plus wirkt wie ein Schnellschuss
– wenig neue Software am PSP-Horizont
– wo war "The Last Guardian"?



5 FRAGEN ZUR E3

1 Welche Konsole hat die stärksten Exklusiv-Titel?

PlayStation 3 (mit "Killzone 3", "MotorStorm: Apocalypse", "Gran Turismo 5", "SOCOM 4", "Final Fantasy XIV") und Wii ("Zelda: Skyward Sword", "GoldenEye 007", "Metroid: Other M", "Epic Mickey", "Donkey Kong Country Returns") sind in etwa gleich auf – die Xbox 360 ("Halo: Reach", "Gears of War 3", "Fable III") hinkt leicht hinterher.

DIE MESSE-BABES

Das Silicon Valley liegt nah bei Los Angeles, das wurde auf der Messe deutlich! Zuerst lächeln uns Racing-Babes an (26), dann gibt es gratis Energy Drinks (27). Eine Fantasy-Kriegerin (28), zwei hübsche 'Play me'-Mädels (29) und diese Minirock-Trägerin (30) sind ebenso nett anzusehen. Weiter geht's mit den vollbusigen Damen zum RPG "Arcania"(31), THQs Schiedsrichterinnen (32) und Fighting-Babes (34) sowie einer adretten "Dance Central"-Tänzerin (33). Zu guter Letzt posieren die "Mafia II"-Mädels (34) – samt Plastik... äh... knarren.

5 FRAGEN ZUR E3

2 Welche neue Bewegungssteuerung brauche ich als Gamer?

Microsofts derzeitiges Kinect-Line-Up spricht hauptsächlich Partysportler und Fitnessfreunde an – PlayStation Move hingegen bietet eine Mischung aus Partygames und althergebrachter Spielerkost. Alles weitere zu Move bzw. Kinect findet Ihr auf den Seiten 16 bis 19.

26 27 28 29 30 31 32 32 33 34



35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

5 FRAGEN ZUR E3

3 Zocken in 3D – eine neue Spielspaß-Dimension?

Sowohl Sonys Brillenkonzept in Verbindung mit Blockbustern à la "Killzone 3" oder "Motor-Storm: Apocalypse" als auch Nintendos Handheld-Lösung ohne Augengläser begeisterten uns beim E3-Probespiel. Weitere Details zum 3D-Gaming ab Seite 12 und Seite 28.

AM RANDE...

Vor Microsofts Kinect-Gala stehen die M!-Redakteure neben den Entwickler-Promis (35): Hideo "Metal Gear" Kojima (links) und Tomonobu "Dead or Alive" Itagaki (Mitte) müssen genauso anstehen wie wir. Beim 'Video Games Live'-Konzert trifft Michael die "Silent Hill"-Soundtrack-Legende Akira Yamaoka und lässt sich seinen DS signieren (36), das Konzert (37) verzückt ihn u.a. mit Stücken aus "Tetris", "Metal Gear" und "Halo". Zwischen den Pressekonferenzen entspannen wir uns in einer Spielhalle (38) und zocken 2D-Beat'em-Ups und Lightgun-Shooter – cool! Activision verpulvert derweil Millionen und schmeißt ein Mega-Konzert (39) mit Auftritten von u.a. Usher, David Guetta, Rihanna, Jane's Addiction und Eminem (40). EA bewirbt seine Baller-Community 'Gun Club' auf der Messe mit echten Knarren hinter Glas (42), wir wundern uns am Flughafen über einen Verkaufsautomaten der Elektronik-Kette Best Buy (41) – samt DS und drei Spielen. Michael lässt bei "Rock Band 3" die Metal-Sau raus (43), Matthias posiert neben der Kenshiro-Statue (44) zum spaßigen Trash-Klopper "Fist of the North Star"; der 'Burgerstorm'-Truck (45) schließlich schmeißt gratis Fleischsemmeln unters Volk – als Werbung für den Shooter "Bulletstorm".

5 FRAGEN ZUR E3

4 DS, PSP oder 3DS – welches Handheld freut sich auf die coolsten Spiele.

Die PSP muss sich mit wenigen Highlights begnügen ("God of War: Ghost of Sparta", "Patapon 3", "Kingdom Hearts"), der 'alte' DS freut sich u.a. auf "Golden Sun 3" und ein neues "Layton", stand aber im Schatten der 3DS-Vorstellung – für den wurden mit Abstand die meisten Hochkaräter angekündigt. Alle 3DS-Software-Schmankerl stellen wir ab Seite 14 vor.

5 FRAGEN ZUR E3

5 Wann kommt "Gran Turismo 5"?

Schon am 2. November 2010! Mehr Details zu Polyphonys Rennspiel-Sim auf Seite 45.

Hampeln, gaffen, laden!

Die E3 2010 in der knallharten M!-Analyse – das erwartet Euch in naher Zukunft.

Im letzten Jahr erstarkte die Entertainment Electronic Expo – kurz E3 – in Los Angeles zu alter Frische und inszenierte mit Pomp und Gloria kommende Highlights. Dieser Trend setzte sich dieses Jahr fort – die Besucherzahl stieg von 41.000 auf 45.600. In zwei Ausstellungshallen zeigten kleine wie große Hersteller und Händler ihr Portfolio mit oftmals üppigen Standbauten und ebensolchen Damen. Allein die Pressekonferenzen der drei Konsolenanbieter sowie die Präsentationen des Drittherstellertrios Activision, Ubisoft und Electronic Arts fanden außerhalb statt.

Hoch mit dem Hintern!

Am Vorabend der Messe lud Microsoft zur verheißungsvollen Enthüllung eines Produktnamens, die von teurem Budenzauber, aber peinlich wenig Gespür für Timing begleitet würde. Die knappe Botschaft: Project Natal heißt jetzt "Kinect". Ein Zungenbrecher, der im Kopf nicht so recht heimisch werden möchte, muss nun über unsere Lippen, wenn wir über die angebliche Steuerungsrevolution sprechen. Dabei ist das nicht so schwer: Gemeint ist weder Nintendos Connect-24 noch Sonys "Eye Toy Kinetic", sondern ein Begriff, der lautmalerisch auf das "i" verzichtet – K'nect.

Noch während die postnatale Depression andauerte, kündigte Microsoft am nächsten Morgen ein neues Xbox-360-Modell an: Zum gleichen Preis wie bisher ist es auf Kinect vorbereitet, enthält eine 250-GB-Festplatte, schnurrt endlich leise und ein Wi-Fi-Adapter ist ebenfalls an Bord. Daneben setzt der Xbox-Konzern auf Exklusiv-Titel wie "Gears of War 3" oder "Fable III". Ein Trend der Messe kündigte sich an, als rund um Kinect sportliche Casualhäppchen vorgeführt wurden, mit denen Nintendo schon vor vier Jahren erfolgreich war. Zudem buhlen neben Konamis "Dancemasters"-Tanzspiel und Karaoke-Offensive bald auch Ubisofts "Your Shape: Fitness Evolved" und EAs "Sports Active 2" um Eure überflüssigen Pfunde.

Der ungewöhnlichste Titel für Kinect ist "Child of Eden", ein psychedelisches Dirigieren von Farben, Formen und Klängen – typisch für "Rez"-Erfinder Tetsuya Mizuguchi. Ubisoft stellte eine Reihe weiterer Skurrilitäten wie das TV-unabhängige "Battle Tag" oder ein unverschämt hübsches 2D-Revival von Rayman vor und überzeugte durch ein buntes, gutes bis hervorragendes Line-Up. Electronic Arts hingegen klapperte nüchtern eine Staffel vielversprechender Fortsetzungen wie "Dead Space 2", "Crysis 2" oder "Die Sims 3" ab und betonte wie schon Microsoft die Bedeutung von Online-Dienstleistungen und die Vernetzung zu sozialen Netzwerken. Am ersten Abend der Messe schließlich zeigte der Dritte im Bunde des Markt dominierenden Triumvirats, wie viel Umsatz sich mit Online-Produkten wie Kartenpaketen und Rollenspielen generieren lässt. Statt zu einer Pressekonferenz lud Activision am Abend ins Stadion der L.A. Lakers und untermalte die kommenden Titel "DJ Hero 2" und "Call of Duty: Black Ops" mit einem opulenten Staraufgebot.

Offene Münder garantiert

War in Activisions unterhaltsamem Spektakel der Informationsgehalt gering, ließ Nintendo am folgenden Tag gleich ein gefühltes Dutzend Katzen aus dem Sack. Von neuen Zielgruppen war



PLASTISCH

Matthias genießt mit 3D-Brille den stereoskopischen Effekt bei "Killzone 3" für PlayStation 3.

Satoru Iwata stellt den 3DS vor – ohne 3D-Brille.

VERNETZT

Gabe Newell spricht über Steam und Downloads.

Keep it real: "Def Jam Rapstars" ist eines von vielen Karaokespielen und setzt auf globale Vernetzung.

in diesem Jahr nicht länger die Rede, stattdessen will Big N mit "Donkey Kong Country Returns", "Kirby's Epic Yarn" und "Kid Icarus Rising" drei beliebte Marken wiederbeleben. Im Anschluss an das rundum zufriedenstellende Aufgebot präsentierte Nintendo der Weltöffentlichkeit den 3DS – ein Handheld mit integriertem 3D-Bildschirm, das für den Rest der Messe neben Kinect am eifrigsten diskutiert wurde. Auf den folgenden Seiten berichten wir ausführlicher über Nintendos tragbaren Neuling.

Wo Microsoft auf der diesjährigen E3 das neue Bewegungszubehör samt Tanz- und Fitness-Software zahlreicher Hersteller in den Vordergrund rückte und Nintendo mit pfiffiger 3D-Hardware für die Hosentasche und traditionsbewussten Marken auftrumpfte, verknüpft Sony in Zukunft beide Themen. Woher die Ingenieure ihre Wiinspiration für den Bewegungscontroller "Move" hatten, steht außer Frage und unser ausgiebiger Praxistest beweist, dass sie saubere Arbeit geleistet haben. Neben Familienspielen unterstützen erfreulicherweise auch Action-Titel wie "SOCOM 4" oder "Killzone 3" die neue Peripherie, bringt sie doch immerhin eine Menge Knöpfe mit – wie Sony nimmermüde betonte. Ein Preis wurde hier genannt (Details Seite 16), euphorischer wurde jedoch eine ganz andere Zahl aufgenommen: 02.11.2010. An diesem Tag soll "Gran Turismo 5" erscheinen. Natürlich mit 3D-Unterstützung.

Xbox-360-Spieler benötigen demnächst mehr Platz im Wohnzimmer, Sonys Geschäftsplan hingegen verlangt vor allem eines: einen prallen Geldbeutel. Um in den vollen Genuss der PS3-Wunderwelt zu gelangen, müsse demnächst nicht nur das kostenpflichtige PlayStation-Plus-Abo her (siehe Seite 82), auch ein 3D-fähiger TV sei erforderlich, am besten einer aus der hauseigenen Bravia-Serie. Das niederländische Zugpferd "Killzone 3" spiele sich zudem am besten in 3D, sagt Sony. Stimmt nicht, sagt Matthias, der auch den 2D-Probezock genossen hat und wie Michael von der grundsätzlichen Grafikpracht begeistert ist (siehe Seite 28).

Digitale Zukunft

Egal, ob die Industrie uns mit wilden Kapriolen oder stereoskopischen Nasenfahrrädern begeistert: Im Rahmen der Sony-Konferenz gab Valve-Gründer Gabe Newell die künftige Marschrichtung der Branche vor. Videospiele entwickeln sich weg vom Produkt hin zu einer Dienstleistung, erklärt der Chef der Steam-Plattform. Zahllose Ankündigungen herunterladbarer Inhalte, um deren zeitliche Exklusivität vertragliche Abkommen geschlossen werden, künden davon ebenso wie eine Download-Offensive mit Spielen wie "Lara Croft and the Guardian of Light", "Blacklight Tango Down", "Rush'n Attack" oder der Fortsetzung "Bionic Commando Rearmed 2". Sonys PSPgo erwähnte dagegen in diesem Jahr niemand. Ach ja: Der Games-on-Demand-Service "OnLive" ist in den USA gestartet (ein Deutschland-Termin ist nicht geplant). Der Schock: Die digitalen Versionen der Spiele kosten in etwa so viel wie ihre physischen Pendants – wer will so eine Zukunft haben? *mh*



BEWEGEND

Kinect kommt im November in den Handel.

In Deutschland ab dem 16. Juli erhältlich: die neue Xbox 360 für 250 Euro.

"Your Shape: Fitness Evolved" stellt Euch einen Fitnesstrainer zur Seite – ein Weg, den auch andere Hersteller gehen.

Mizuguchis "Child of Eden" nutzt Kinect auf spannende Weise und hat erfreulicherweise eine alternative Pad-Steuerung an Bord.



Abbildung in Originalgröße

3D-Display
Im 16:9-Format stellt der 3DS auf dem oberen Bildschirm Spielgrafiken mit Tiefeneffekt in einer Auflösung von 400 x 240 Pixel pro Auge dar. Auch Filmwiedergabe soll klappen.

Kamera-Trio
Neben einer Kamera auf der Innenseite bietet der 3DS zwei Außenlinsen für 3D-Fotos in gewohnter Auflösung.

3D-Regler
Dieser stufenlose Schieberegler bestimmt die Intensität des 3D-Effekts. Je nach Spiel scheint der Effekt jedoch nicht fließend einstellbar zu sein.

Analogscheibe
Erstmals bietet ein DS-Modell eine analoge Steuerscheibe für präzise Bewegungen. Die ist ergonomisch sinnvoll platziert.

Steuerkreuz
Das Digi-Kreuz des 3DS entspricht in Größe und Druckpunkten dem des DSi und übertrifft qualitativ das des DS Lite.

Aktionstasten
Das gewohnte Button-Quartett bleibt unverändert, zwei Schultertasten sind weiterhin an der Geräte-Oberseite.

Touchscreen
Wie schon bei den Vorgängern ist der untere Bildschirm berührungsempfindlich. Weil sich Fettfinger und 3D nicht vertragen, gibt es unten nur 2D-Optik.

Neue Tasten
Start- und Select-Button sind von den Vorgängern bekannt, die zentrale Home-Taste ist hingegen neu.

Kopfhöreranschluss
Anstelle eines GBA-Modulschachtes befindet sich hier ein Anschluss für einen 3,5mm-Klinkenstecker.

Stromversorgung
Power-Schalter, Netzanschluss und Betriebsleuchten sind nun übersichtlich gruppiert. Der 3DS hat einen integrierten Lithium-Ionen-Akku, dessen Leistungsdetails noch nicht bekannt sind.

Nintendo 3DS

Auf der E3 ließ Nintendo die Latzhosen runter und präsentierte das neue Modell des erfolgreichen Handhelds – mit 3D-Bildschirm und ohne Brille!

"Casual Gamer ade!", lautete in diesem Jahr die Devise auf Nintendos Pressekonferenz im Nokia Theater. Der Hersteller präsentierte nicht nur eine hochkarätige Auswahl an Spielen für treue Fans, er läutete auch die nächste Generation des mobilen Spielens ein. Der Nintendo 3DS ist der jüngste Spross in der Familie der tragbaren Konsolen mit Doppelbildschirm und Touchpad-Steuerung. Die bedeutendste Innovation liegt dabei im oberen Bildschirm. Der hat nun das Breitbildformat 16:9, ist etwas größer als beim DSi und stellt Spielgrafik mit plastischer Tiefenwirkung dar – kurz: er hat ein 3D-Display.

Das erfordert keinerlei Brillen-Accessoire und eröffnet gewieften Spieldesignern ungeahnte Möglichkeiten, zumal sich der 3D-Effekt durch einen seitlich angebrachten Regler stufenlos einstellen lässt. Beim Probespielen zeigten sich anwesende Entwickler durchweg begeistert und verkündeten bereits erste Ideen.

Neben den eigenen Spielen des bis Ende März 2011 erscheinenden Handhelds – darunter ein Remake von "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" – verwies Nintendo selbstbewusst auf eine ellenlange Liste namhafter Dritthersteller, die den 3DS mit Spielen versorgen wollen: mit ausgewachsenen Games der Marke "Ridge Racer", "Assassin's Creed", "Saints Row" oder "Super Street Fighter IV", wenngleich sich mit "Nintendogs + Cats" auch ein neuer Vertreter der beliebten Haustier-Sim ins Portfolio mischt. Erneut zu einem Nintendo-Systemstart wird auch eine neue "Pilotwings"-Episode erscheinen. Auf der nächsten Doppelseite seht Ihr erste Bilder der Spiele und erfahrt von unseren Eindrücken.

Revolution in der Handfläche

Baulich bedingt geht vom 3D-Display des 3DS ein eigentümliches Schimmern aus, das erst bei schräger Betrachtung ins Auge fällt, wodurch auch die Tiefenwirkung abnimmt. Wer jedoch aus regulärer Spielerperspektive auf den 3DS blickt, kommt in den Genuss des vollen Effektes. Und der sorgt für ungläubiges Staunen, wenn er gut programmiert ist und detaillierte Nintendo-Helden zum Greifen nahe auf das Display zaubert. Doch der ganze Augenschmaus verpufft, wenn sich störende Doppelkonturen zeigen, wie wir es in der Technik-Demo zu "Resident Evil: Revelations" erleben mussten.

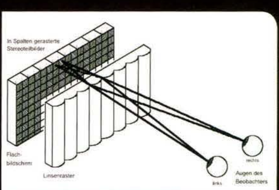
Zudem scheint die Wirkung nicht bei allen Spielern gleich stark ausgeprägt zu sein, denn Michael freut sich noch immer über den Stein,

TECHNISCHES WUNDERWERK – SO FUNKTIONIERT DER 3DS



Das Geheimnis hinter dem Nintendo 3DS steckt im oberen Display und dem verbauten Grafikchip. Der Chip hört auf den Namen PICA200 und wird von Digital Media Professionals (kurz: DMP) hergestellt. Seit kurzer Zeit kursiert im Internet ein Benchmark-Video, das die maximale Leistungsfähigkeit des Chips zeigt. Die Grafik beeindruckt, zeigt aber keine echte Spielegrafik, da der Grafikprozessor mit den Effekten im Video voll ausgelastet wird, im normalen Spielbetrieb aber auch andere Funktionen gleichzeitig ausführen muss.

Das Panel ist ein LCD mit 800 x 240 Pixel Auflösung, für jedes Auge stehen also 400 x 240 Pixel zur Verfügung. Per Parallaxengitter verdunkeln feine Streifen einen Teil der Pixel, so dass die Augen des Betrachters zwei unterschiedliche Perspektiven wahrnehmen. Das Gitter wurde in die Flüssigkristalltechnik integriert, so dass es sich für den 2D-Betrieb abschalten lässt. Das große Problem bei dieser Technik ist die starke Beschränkung des Bereichs, in dem die Augen des Spielers den 3D-Effekt wahrnehmen. Wenn Ihr nicht direkt frontal auf das LCD schaut, sehen Eure Augen nicht mehr unterschiedliche Perspektiven des Bildes und der Effekt verschwindet.



der während des Demo-Clips zu "Metal Gear Solid" in eine tiefe Schlucht stürzte. Bei Brillenträger Matthias hapert es mit der Begeisterung, doch auch er lobt die enorm gesteigerte Grafikpower des Handhelds, die in einigen Momenten mit PSP und Wii konkurriert.

Flüsterpost

Auch in zugeklapptem Zustand ist der 3DS aktiv und kommuniziert mit seinen Brüdern und Schwestern in der näheren Umgebung. So tauscht Ihr unter anderem Rekorddaten mit anderen – ladet beispielsweise im nächsten "Mario Kart" die Silhouetten der schnellsten Rennfahrer und lernt durch ihre Leistung. Neue Levels und weitere Goodies sollen ebenfalls auf diese Weise übertragen werden, versprach Nintendo-Boss Satoru Iwata.

Mehr noch als das begeistert uns das Tastenlayout des vorgestellten Prototypen. Obwohl dessen Design Nintendo zufolge noch nicht endgültig sein soll, finden wir die oberhalb des Steuerkreuzes angebrachte Analogscheibe klasse. Sie ist bequemer angeordnet als die der PSP und dank einer großen Mulde für die Daumenkuppe auch präziser zu kontrollieren – dort soll sie bitteschön bleiben! Das Digi-Kreuz entspricht dem des DSi und ist in Ordnung. Rechts unten am Gerät befinden sich übersichtlich angeordnet ein neuer Stromanschluss und die Betriebsleuchten, der Kopfhörerausgang ist mittig angebracht. Die Tasten zur Lautstärkeregulierung sind erneut an der linken Seite montiert.

Der 3DS ist zudem abwärtskompatibel zum DSi und erweitert eine seiner unterhaltsamen Funktionalitäten: Die Anzahl der Außenkameras hat Nintendo von einer auf zwei erhöht, was Euch künftig die Möglichkeit zu dreidimensionaler Fotografie eröffnen soll. Zwar knipst Ihr auch diesmal nur in der vergleichsweise geringen Auflösung von 640 x 480 Pixel, doch ein anderes Display könnte Eure 3D-Schnappschüsse ohnehin nicht darstellen. Auch 3D-Filme soll das kleine Hochglanzkästchen abspielen, über welches Medium erläutert Iwata hingegen nicht. Zwar bieten die Speichermodule mit maximal zwei Gigabyte Kapazität genügend Platz, doch wer möchte auf dem kleinen Bildschirm schon Filme ansehen, die womöglich auf einem eigenen Speichermedium vertrieben werden? Will Nintendo wirklich Sonys UMD-Fiasko kopieren? Und so schick Klavierlack auch sein mag: Alltagstauglich ist das edle Design nicht, zieht es doch Fingerabdrücke geradezu magisch an.

Rätselhaft bleibt der Preis des 3DS – die psychologisch wichtige Schwelle von 199 Euro sollte er nicht überschreiten. Im März 2011 wissen wir mehr. *mh*

HANDHELD-KOMFORT IN DER ÜBERSICHT

3DS  	DSi 	PSP 3000 
GRAFIK		
Glaubt man den Technik- und Spieldemos, liegt das Grafikniveau des 3DS zwischen PSP und Wii – in 3D und ohne Brille. Display-Diagonale: 89 mm oben, 75 mm unten.	Etwa auf dem Niveau eines N64 und damit oberhalb der PSone-Grafik ist der DSi anzusiedeln. Display-Diagonale: 83 mm oben und unten.	Die tragbare PlayStation liegt technisch fast gleichauf mit der PS2, muss sich aber bei der Polygonmenge und Details geschlagen geben. Display-Diagonale: 109 mm.
ABMESSUNGEN		
135 x 74 x 20 mm, Gewicht: ca. 220 Gramm	137 x 74 x 19 mm, Gewicht: ca. 214 Gramm	169 x 19 x 71 mm, Gewicht: ca. 280 Gramm
HANDHABUNG		
Das neue Handheld liegt gewohnt gut in der Hand, bislang setzt der 3DS aber auf Hochglanzlack, der anfällig ist für hässliche Fingerabdrücke. Die neue Analogscheibe fühlt sich dank ihrer konkaven Form angenehm an und bietet ausreichend Platz für den Daumen. Das Steuerkreuz liegt qualitativ auf dem Niveau des DSi.	Auch bei langen Spielsitzungen liegt der DSi gut in der Hand und die Hände schmerzen nicht. Das eingebaute Display ist heller und größer als das seiner Vorgänger, bei direktem Sonnenschein dürfte der Kontrast aber besser sein. Durch die matte Oberfläche ist der DSi kaum schmutzanfällig.	Das schicke Lifestyle-Accessoire sorgt aufgrund seiner konvexen, ungünstig angebrachten Analogscheibe unterhalb des Steuerkreuzes gelegentlich für Handkrämpfe. Das Klavierlack-Design entlarvt wie der 3DS jeden Fettfinger und Staubkrümel.
TOP-FEATURES		
Der obere Bildschirm zeigt stufenlos regelbare 3D-Bilder im 16:9-Format mit einer Auflösung von je 400 x 240 Pixel pro Auge. Der untere Schirm dient als Touchscreen mit 320 x 240 Bildpunkten. Zusätzlich zur Kamera auf der Innenseite bietet der 3DS zwei an der Außenseite, mit denen 3D-Fotos in der Auflösung 640 x 480 möglich sind. Der 3DS ist abwärtskompatibel zum DSi, was den Zugang zu Downloadspielen im DSiWare-Store einschließt.	Der untere Bildschirm dient wie bei Vorgängermodellen als Touchscreen, neu sind die beiden Kameras, die Fotos in der Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten schießen. Zudem verfügt der DSi wie der 3DS über ein integriertes Mikrofon. Als weitere Neuerung ist erstmals der Zugang zum Online-Store DSiWare möglich, der jede Menge Spiele und Anwendungsprogramme anbietet.	Via Remote-Play-Verbindung zur PS3 ist ein weltweiter Zugriff auf heimische Daten möglich, zudem eignet sich die PSP als Mediaplayer aller Art. Mit entsprechender Peripherie dient die PSP auch als Navigationssystem und Fotokamera – zudem ist Zugang zum PlayStation-Network möglich, was u.a. den Erwerb von PSone-Titeln und sogenannten Minis ermöglicht.

ANGEKÜNDIGT FÜR 3DS

Kommende Highlights, bei denen mancher Name noch nicht feststeht.

ACTIVISION
DJ Hero 3D

AQ INTERACTIVE
Cubic Ninja

ATLUS
Etrian Odyssey
Shin Megami Tensei
Shin Megami Tensei: Persona
Shin Megami Tensei: Devil Survivor

CAPCOM
Resident Evil Revelations
Super Street Fighter IV 3D Edition

ELECTRONIC ARTS
FIFA
Madden NFL
Die Sims 3

GAMELOFT
Asphalt GT

HARMONIX
Unbetiteltes Musikspiel

HUDSON SOFT
Bomberman-Reihe
Deca-Sports-Reihe
Kororinpa-Reihe

KONAMI
Baseball-Reihe
Contra-Reihe
Frogger-Reihe
Metal Gear Solid Snake Eater 3D
Pro-Evolution-Soccer-Reihe

LEVEL-5
Professor Layton and the Mask of Miracle

MAJESCO ENTERTAINMENT
BloodRayne: The Shroud
A Boy and His Blob
Face Racers: Photo Finish
Lion's Pride: Adventures on the Serengeti
Martha Stewart
WonderWorld Amusement Park

MARVELOUS ENTERTAINMENT
Harvest Moon 3D

NAMCO-BANDAI
Dragon-Ball-Reihe
Gundam-Reihe
Pac-Man
Galaga
Ridge Racer
Super-Robot-Reihe

NINTENDO
Animal Crossing
Kid Icarus: Uprising
Mario Kart
Nintendogs + Cats
Paper Mario
Pilotwings
Star Fox 64 3D
Steel Diver

ROCKET
Crash-City GP
VS-Robo

SEGA
Sonic
Super Monkey Ball

SQUARE ENIX
Chocobo Racing 3D
Dragon-Quest-Reihe
Final-Fantasy-Reihe
Kingdom-Hearts-Reihe

TAKE 2
Carnival-Games-Reihe

TECMO KOEI
Dead or Alive 3D
Dynasty Warriors
Ninja Gaiden
Samurai Warriors 3D

TOMY
Lovely Lisa 3D
Naruto Shippuden Action

THQ
deBlob 2
Kung Fu Panda: Kaboom of Doom
Marvel Super Hero Squad: Infinity Gauntlet
The Penguins of Madagascar
Puss N Boots
Saints Row: Drive-By

UBISOFT
Assassin's Creed: Lost Legacy
Battle of Giants: Dinosaur Strike
Driver Renegade
Hollywood 61
Ghost Recon
Splinter Cell Chaos Theory

WARNER BROS.
Batman-Reihe
LEGO-Reihe



ANIMAL CROSSING

Wie in früheren Episoden führt Ihr allerhand Gespräche mit den tierischen Bewohnern Eurer neuen Heimatstadt, doch diesmal werdet Ihr zum Bürgermeister. Zudem wird "Animal Crossing" die erweiterten WiFi-Fähigkeiten des 3DS nutzen.

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

Bislang war lediglich eine selbstablaufende Demo zu sehen, die auf der Basis von "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" entstand. Mit enormer Tiefenwirkung reckt ein Kaiman seine Schnauze aus dem Bildschirm, auch Grashalme wachsen gestochen scharf aus dem Boden. Während die Gesichter etwa auf dem Niveau der jüngsten PSP-Episode "Peace Walker" liegen, begeistert vor allem die glasklare Sprachausgabe von David Hayter – wie viel davon auf einen 3DS-Datenträger passen wird, bleibt abzuwarten.

Kommende Spiele-Highlights für 3DS



STAR FOX 64

In puncto 3D-Effekt beeindruckt die Umsetzung des Nintendo-Klassikers wie etliche andere Demo-Titel, bei "Star Fox 64 3D" wird aber auch die Krux des neuen Nintendo-Geräts deutlich. Wer im Eifer des Fluggefechts den richtigen Blickwinkel verliert, hat Mühe, ihn ohne Energieverlust wiederzufinden. Zudem ist Übung nötig, um sich in die 3D-Action hineinzudenken und entsprechend exakt das Zielquadrat über die Gegner zu steuern.



PILOTWINGS

Gemächlich tuckern wir mit unserem Motorflugzeug durch die Lüfte – immer dem nächsten leuchtenden Ring auf der Spur. Die 3D-Effekte passen zum Genre wie die Faust aufs Auge, ein Geschwindigkeitsrausch kommt dennoch nicht auf. Die zweite spielbare Disziplin ist deutlich kniffliger – mit einem Jetpack müssen wir Ballons einsammeln, aufgrund der diffizilen Schubsteuerung keine leichte Aufgabe.



PAPER MARIO

Das Scherenschnitt-Abenteuer spielte schon auf Wii gekonnt mit den Perspektiven. Auf dem 3DS eröffnen sich für den klugen Spieldesigner zahllose neue Möglichkeiten, um von 2D zu 3D zu wechseln.



KID ICARUS: UPRISING

In einem fulminanten Trailer, der grafisch durchaus Wii-Qualität erreicht, gerät Held Pit zwischen die Fronten eines Kampfes der Königin der Finsternis gegen die Herrscherin des Lichts. Das Video zeigt sowohl Flugpassagen, in denen Pit ins Bild hineinfliegt, als auch Kampfszenen am Boden. Der 3D-Effekt lässt sich hier nur deaktivieren, stufenloses Regeln funktioniert im Praxistest nicht.



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Vor atemberaubenden Details strotzt das neue Zombie-Fest von Chris Redfield und Jill Valentine. Am Beispiel dieser Technik-Demo erkennen wir die Grenzen des 3DS: Aufgrund mangelhafter Programmierung funktioniert der 3D-Effekt hier nur, wenn wir frontal auf das Display blicken, ansonsten zerstören Doppelkonturen die Wirkung.



NINTENDOGS + CATS

Vielleicht die Killer-Application für den 3DS: Wem einmal vom Digi-Welpen quer über das Gesicht geleckt wurde, der ist der Haustier-Simulation verfallen. Der räumliche Effekt ist hervorragend, das Hündchen besitzt richtig Körper und ist dank höherer Grafikleistung des 3DS (bis in die Fellspitzen) ansehnlich animiert. Auch Spielereien wie das Apportieren von Ball und Bumerang fühlen sich toll an und sehen ebenso aus. Ebenfalls pfiffig: Über die integrierte Kamera und ein Erkennungssystem für Gesichter registriert der 3DS Reaktionen des Spielers.



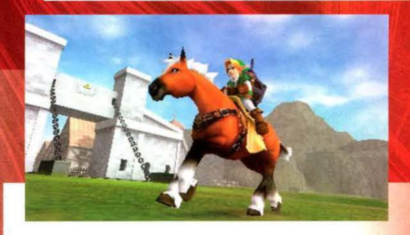
STEEL DIVER

Action-Simulation mit U-Booten, bei denen der Spieler via Touchscreen Hebel bewegt um Geschwindigkeit, Tiefe und Torpedos zu beeinflussen. Sich verzweigende Wege und hartnäckige Gegner sollen den Titel anspruchsvoll gestalten.



MARIO KART

Der Funracer für 3DS setzt auf Datenaustausch zwischen den Handhelds und lädt Geister-Daten anderer Fahrer herunter. "Mario Kart" wird lokal und online mit mehreren Rasern spielbar sein.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME:

Der N64-Klassiker gilt unter Fans noch heute als bestes "Zelda"-Spiel. Auf dem 3DS kehren Link und Epona zurück – wie Touchscreen und 3D-Effekt genutzt werden, weiß noch niemand.

WEITERE HIGHLIGHTS





PlayStation Move

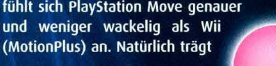
Die Bewegungssteuerung für die PS3 – wir haben viele Move-Titel gespielt und verraten, wie präzise Sonys Wii-Antwort arbeitet. Außerdem: Preis und Termin stehen endlich fest.

Unser obiges Foto von Sonys E3-Pressekonferenz verrät es bereits: PlayStation Move erscheint am 15. September in Europa und damit vier Tage früher als in Nordamerika; Japaner müssen gar einen ganzen Monat länger warten. Pro Move-Controller werden 40 Euro fällig, die Nunchuk-ähnliche 'Navigations'-Einheit schlägt mit 30 Euro zu Buche. Für ein bewegtes Bundle – bestehend aus einem Move-Controller, der PlayStationEye-Kamera und einer Move-Demo-Scheibe – verlangt Sony 60 Euro. Bei einem weiteren Paket, dem zusätzlich "Sports Champions" beiliegt, ist mit 99 Dollar bislang nur der US-Preis bekannt, wir tippen auf hierzulande 80 bis 90 Euro. Natürlich will Sony mit Move auch Neukunden ins PlayStation-Boot locken: Für 400 US-Dollar erhaltet Ihr eine PS3 Slim samt letztgenanntem Move-Bundle. Auch die ersten offiziellen Sony-Accessoires stehen bereits fest: 30 Euro kostet die Ladestation für zwei Move-Controller bzw. eine Move- und eine Navigations-Einheit. Gerade mal 15 Euro möchte Sony für das 'Shooting Attachment' – eine Art Lightgun-Garage für den Move-Controller (Abbildung unten).

Und wie funktioniert's?

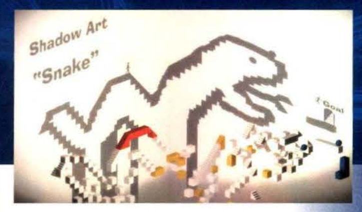
Beim ersten Kontakt fällt angenehm auf, dass zwischen Move- und Navigations-Einheit im Gegensatz zum Wii-Vorbild kein Kabel baumelt. Auch Gewicht und Ergonomie stimmen, der Controller fühlt sich wertig an; zudem freuen wir uns über den konkaven Schulterhebel des Navigations-Controllers – hier hat Sony im Vergleich zum Standard-PS3-Pad dazugelernt. Gleich beim ersten Move-Spiel "The Fight: Lights Out" machen wir die Probe aufs Exempel: Ganz langsam bewegen wir unsere Hände (die bei diesem Spiel zwei Move-Einheiten halten) in alle möglichen Richtungen und drehen sie – der Avatar macht brav alle Bewegungen nach; die zeitliche Verzögerung fällt unmerklich aus. Auch beim Billard-Spiel legen wir den Winkel des Queues dank Move-Neigung penibel genau fest. Den Stoß schließlich führen wir per 'zurück ziehen und dann nach vorne stoßen' aus: Wackler des virtuellen Queues treten nicht auf, doch auch nach mehreren Jahren des Wii-Spielens fühlt sich diese Vor-Zurück-Bewegung beim Zocken unnatürlich an.

Bei den Minispielen von "Start the Party!" steuern wir Lichtkegel, Ventilator oder Hammer mit erfreulicher Präzision – im ersten Praxistest fühlt sich PlayStation Move genauer und weniger wackelig als Wii (MotionPlus) an. Natürlich trägt auch die HD-Auflösung der PS3 dazu bei, dass die Bewegungssteuerung akkurater anmutet – bei "SOCOM 4" z.B. visieren wir den Kopf der Feinde millimetergenau an. Ein neuartiges Spielerlebnis können wir Move nicht attestieren, vielmehr wirkt es wie eine kompetente Verbesserung eines knapp vier Jahre alten Steuerkonzepts. *ms*



Diese Titel unterstützen PlayStation Move		
Beat Sketcher	Musik	4. Quartal
Brunswick Pro Bowling	Sport	September
Deadliest Catch: Sea of Chaos	Simulation	November
echochrome ii	Denken	September
EyePet °	Simulation	September
Heavy Rain °	Adventure	Oktober
Heroes on the Move	Action-Adventure	2011
High Velocity Bowling	Sport	Oktober
Hustle Kings	Simulation	Oktober
John Daly's ProStroke Golf	Sport	4. Quartal
Killzone 3	Ego-Shooter	Februar 2011
Kung Fu Rider	Geschicklichkeit	September
Kung Fu Live	Beat'em-Up	Oktober
LittleBigPlanet 2	Build'n'Jump'n'Run	November
Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Action-Adventure	September
NBA 2K11	Sport	Oktober
PAIN °	Geschicklichkeit	Oktober
Racquet Sports	Sport	4. Quartal
Resident Evil 5: Gold Edition °	Action	September
R.U.S.E.	Strategie	September
SingStar Dance	Musik	November
Sly Collection	Jump'n'Run	November
SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Action	4. Quartal
Sorcery	Action-Adventure	2011
Sports Champions	Sport	September
Start The Party!	Geschicklichkeit	September
Tiger Woods PGA Tour 11 °	Sport	September
Time Crisis: Razing Storm	Lightgun-Shooter	September
Toy Story 3 °	Action-Adventure	September
Tron Evolution	Action	November
Tumble	Geschicklichkeit	September
The Fight: Lights Out	Beat'em-Up	Oktober
The Shoot	Lightgun-Shooter	Oktober
TV Superstars	Geschicklichkeit	Oktober

° Software-Update sorgt für Move-Unterstützung



ECHOCHROME II

Nur minimalistische Optik und abstrakte Levelkonstruktionen blieben erhalten, spielerisch hebt sich "echochrome ii" deutlich vom Vorgänger ab: Mit dem Move-Controller dreht Ihr Level und Lichtquelle und sorgt so für einen stets anderen Schattenwurf an der virtuellen Wand – über diesen Schattenpfad läuft die Spielfigur zum Levelausgang.



HEROES ON THE MOVE

Freut Euch auf ein gemeinsames Abenteuer alter PlayStation-Haudegen: Ratchet, Clank, Jak, Daxter, Sly und Bentley ziehen in die Schlacht gegen ein diabolisches Schurken-Duo. Sony verspricht viele Rätsel und einen Zweispieler-Modus.



START THE PARTY!

Euch erwartet nicht mehr, aber auch nicht weniger als eine Weiterentwicklung der erfolgreichen PS2-"EyeToy"-Spiele; mit familientauglichen Minigames, bei denen Ihr Euch selbst auf dem Bildschirm seht.



SPORTS CHAMPIONS

Sportelt mit bis zu vier Spielern in sechs Disziplinen – u.a. beim Bogenschießen, Tischtennis und Beach Volleyball.



SORCERY

Stürmt mit einem Harry-Potter-ähnlichen Knaben durch düstere Gemäuer und hext die Finsterlinge an die Wand – der Move-Controller wird zum Zauberstab.



TIME CRISIS: RAZING STORM

Exklusiv auf PS3 funktioniert Namco den 2009er Arcade-Shooter "Razing Storm" zur "Time Crisis"-Episode um. Ballert Euch mit dem Move-Controller (oder der G-Con 3) durch etwas sterile Schlauchlevels – kurioserweise seht Ihr diesmal Eure Knarre. Cool: Als Bonus sind "Time Crisis 4" und der Spielhallen-Shooter "Deadstorm Pirates" enthalten.

Die spannendsten Move-Spiele der E3



KUNG FU RIDER

Mit dem Bürostuhl brettert Ihr durch chinesische Straßen und springt über Hindernisse, gelenkt wird per Move-Neigung. Das funktioniert ordentlich – spielerisch ist der Funracer sehr limitiert.



THE FIGHT: LIGHTS OUT

Der genauen Bewegungsabfrage zum Trotz bietet "The Fight" nur wenig Schlagvarianten – zwar erkennt die Software auch kleine Bewegungen gut, im wüsten Handgemenge finden aber nur wuchtige Schwinger ihr Ziel. Beim E3-Probespiel ließ die Gegner-KI zu wünschen übrig, auch die Animationen waren unrund. Wollt Ihr Euch aber auspowern, dann ist "The Fight" genau richtig – mit je einer Move-Einheit in jeder Hand und genug Freiraum fühlt Ihr Euch fast wie Rocky; zudem gefällt uns der dreckige Hinterhof-Look.



SOCOM 4: U.S. NAVY SEALS

Spielerisch war "SOCOM 4" der ausgereifteste Titel unserer Move-Proberunde. Das Zielen mittels Pointer-Funktion klappt tadellos – so nehmt Ihr sogar einzelne Körperteile ins Visier. Grafisch reißt wohl leider auch der zweite PS3-Ableger keine Bäume aus – es regieren Grautöne. Über Spielbalance, Modi und Leveldesign können wir nach zehn Minuten Probezocken natürlich noch wenig sagen.



SINGSTAR DANCE

Der Name ist Programm: Trällert Lieder von u.a. Britney Spears, Outkast sowie Pink und tanzt dazu mit dem Move-Controller.



TUMBLE

Benutzt die Move-Einheit, um Objekte zu stapeln. Diese haben Masse, verhalten sich physikalisch korrekt und explodieren schon mal – "Boom Blox" lässt grüßen.

Kinect für Xbox 360

Die Dichte von Kinect-Spielen und -Demostationen im L.A. Convention Center war unerwartet gering – einige Titel konnten wir dennoch antesten.



Auf der letzten E3 überraschte uns Microsoft mit Project Natal – der Controller-losen Steuerung für Xbox 360, die trotz des damaligen Prototyp-Stadiums erstaunlich gut funktionierte. Entsprechend groß war die Spannung diesmal: Zwölf Monate Entwicklungszeit sollten uns nicht nur die finale Hardware bescheren, sondern auch eine bunte Vielfalt innovativer Spiele, die durch Gesten- und Sprachsteuerung zu etwas Besonderem gemacht werden. Die Realität auf der E3 2010 war dann ernüchternd: Mit dem finalen Namen Kinect kann man zwar leben – auch wenn sich Natal nicht nur in unseren Köpfen, sondern auch denen der befragten Entwickler eingebrannt hat. An gezeigten Produkten und zugehörigen Spielstationen hätten wir uns aber erheblich mehr gewünscht: Weder Zahl, Art noch Qualität der Spiele deuten darauf hin, dass Microsoft mit Kinect einen sicheren Sieger im Portfolio hat, dass neue Zielgruppen erreicht und alte zufriedengestellt werden können. Andererseits durften wir uns bei der intensiven Beschäftigung mit ein paar Titeln davon überzeugen, dass die Technik prinzipiell gut funktioniert – was jetzt noch fehlt, sind Ideen, Visionen und vielleicht auch ein bisschen das (japanische) Händchen für rundes Gamedesign. Außerdem vermissen wir weiterhin eine konkrete Aussage zum Preis (auf einer Microsoft-Seite ist von satten 150 US-Dollar die Rede – wir denken jedoch, dass diese Summe noch nicht final ist), dafür steht der Termin: Anfang November landet Kinect in den heimischen Wohnzimmern (USA: 4.11.). *sf*

Die spannendsten Kinect-Spiele der Messe

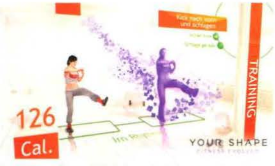
KINECTIMALS

Frontier Developments, die Macher des Heimcomputer-Kults "Elite" entwickeln ein HD-Tamagotchi? Was auf den ersten Blick bizarr anmutet, ist letztlich gar nicht so ungewöhnlich – schließlich hat David Braben schon den unterschätzten PS2-Titel "Dog's Life" verantwortet, in dem der Spieler einen Hund durch den Haustier-Alltag steuert. "Kinectimals" bringt 20 Wildkatzen auf den Bildschirm, die via Kinect gehegt und angeleitet werden – mal durch Gesten, mit denen Köpfchen und Kinn gekrault werden, mal mit Sprachbefehlen. Beim Selbstversuch in einer schummrigen Hotel-Suite klappt das recht gut, auch wenn der frisch adoptierte Racker ein bisschen unbeholfen ist: Wir reißen die Arme hoch, das Tiger-Baby macht's mit den Vorderbeinen nach. Wir drehen uns um die eigene Achse, der Kleine versucht's ebenso, kommt aber ins Taumeln und purzelt ins Gras. Süß! Neben der Rolle als Dompteur wird auch die des Schützlings übernommen: Um das Tier zu trainieren, absolviert der Spieler Hindernisrennen. Er duckt sich, balanciert, hüpft, was alles ordentlich funktioniert. Es ist auch gar nicht die Kinect-Unterstützung, die Braben zu schaffen macht: Im Gespräch betont er die Herausforderungen, die sein mittlerweile 100 Mann starkes Team mit der Grafik zu bestehen hat – die Animation von Fell und Vieh vor dem detailreichen Dschungelhintergrund frisst kräftig Konsolenkraft, weshalb er auf die stabile Bildrate besonders stolz ist.



Seit neun Monaten arbeiten die englischen Entwickler rund um David Braben an der knuddeligen Streichelzoo-Simulation.

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED



Der "Your Shape"-Spieler wird überraschend detailliert von der Kinect-Hardware gescannt.

Ubisofts Fitness-Software beweist am eindrucksvollsten, was mit Kinect möglich ist: Statt nur eine Handvoll Punkte des Spielerkörpers abzugreifen, wird dieser komplett durch die Infrarot-Sensoren gescannt und im Programm wiedergegeben. Sogar das karierte Hemd eines Mitspielers war an seinem gespiegelten Bildschirm-Alter Ego wiederzuerkennen. Der Nachteil: Von den gezeigten Titeln hatte "Your Shape" die größte Latenz zwischen der Bewegung vor und auf dem Fernseher – was allerdings bei Yoga und selbst dem Überkreuz-Kickboxen virtueller Blöcke nicht weiter störte.

KINECT JOY RIDE

2009 wurde BigParks Funracer noch als Testballon für Micro-Transactions auf Xbox Live präsentiert, nun dient er als lenkradloses Kinect-Rennspiel. Das ist arg simpel und affig – schlägt man nicht gerade das Phantomlenkrad kräftig ein, um durch eine Kurve zu driften, so legt man gerne mal eine Pirouette aufs Parkett, um bei einem Sprung Turbo-Power zu sammeln. Um daraus ein Spiel zu machen, das einen länger als zehn Minuten hinterm Luftlenker hält, sind noch einige pfiffige Ideen nötig!



"Kinect Joy Ride" macht zu zweit Laune – allerdings für maximal ein Rennen.

KINECT SPORTS

Natürlich ist Rares Idee einer Minisportspiel-Sammlung, in der großköpfige Avatare Ball spielen, bowlen oder boxen, weder neu noch überraschend, aber wenigstens lässt sich so Kinect gut mit der Wii-Remote vergleichen. Unser Fazit nach einer Runde Bowling mit drei Strikes und ebenso vielen Nullnummern: Die Bewegungs-Sensorik ist etwas akkurater als beim Wii-Kegeln, zudem fühlt sich der Wurf natürlicher an. Problemlos greifen wir uns den nächsten Ball, schwingen, gehen in die Knie, lassen ihn auf die Bahn gleiten und geben noch einen leichten Spin mit. Je kräftiger der Schwung, desto schneller ist der Bowling-Ball, Pfeile auf der Bahn zeigen uns, wie unser Körper ausgerichtet ist. Insgesamt eine angenehme Erfahrung – nichts Besonderes, aber die Bewegungserkennung funktioniert gut, die Verzögerung ist gering.



Das Bowling von "Kinect Sports" klappt gut und macht mehr Spaß als beim Wii-Vorbild.

SONIC FREE RIDERS

Third-Person-Hoverboard-Raserei von Sega: funktionierte bei der Präsentation gut, sah aber nur bedingt nach Spaß aus.



DANCEMASTERS



Konami bewegt: Der Spieler wird in die Reihen einer Bildschirm-Tanzgruppe projiziert und posiert im Takt. Witzig.

DECA SPORTS FREEDOM



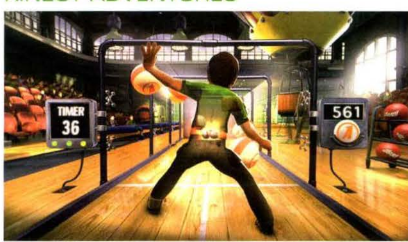
Zehn abwechslungsreiche Events, von denen zumindest das Paintball-Spiel nur bescheiden funktioniert hat. Hier muss Hudson Soft nachbessern.

CHILD OF EDEN



"Rez" ohne Controller: Mit den Händen wird geballert, durch Klatschen die Waffe gewechselt.

KINECT ADVENTURES



"Ricochet" reagiert ungenau, die Größe von Spielfeld und Bällen passt sich aber blitzschnell an, wenn ein zweiter Spieler einsteigt.

Der Erstling dieses Microsoft-internen Entwicklers Good Science Studio ist nicht so beknackt, wie es nach diversen Präsentationen den Anschein hat. In dem Partyspiel wird z.B. zu zweit Schlauchboot gefahren. Gemeinsam lehnt man sich vor dem Bildschirm nach links und rechts bzw. hüpft, um im Boot durch die Luft zu segeln und Abenteuer-Punkte einzusacken. Während dieses und andere Fahrspielchen gut klappen und verschwitzten Spaß bringen, ist ein 3D-"Breakout"-Minispiel (das auf dem letztjährigen "Ricochet"-Demo basiert) beinahe unspielbar ungenau und nervig.

DANCE CENTRAL



Leute mit Rhythmusgefühl haben eine Menge Spaß mit "Dance Central" – und die Zuschauer ebenfalls.

Harmonix heißt Hoffnung: Könnten die Musikspiel-Veteranen je ein hakelndes, unbefriedigendes Rhythmus-Spiel rausbringen? Das Herz sagt nein und der Verstand stimmt nach einer Proberunde zu – auch wenn es für Bewegungsabstinenzler schwer ist, sich bei "Dance Central" nicht lächerlich zu machen. Zum Glück gibt es Tutorials und einen Easy-Modus, außerdem klappt die Kinect-Sensorik gut genug, um sich mitten im Spiel zu wähnen. Erheblich cooler und mitreißender ist es jedoch, einem fähigen Tanztrio bei seiner geschmeidigen Choreografie zuzusehen. Rund 30 Songs, 90 'Tanzroutinen' und 600 Moves dürften genug Stoff dafür bieten.

ADRENALIN MISFITS



Konamis Snowboarden im Comic-Look: erwartet eine gute Portion Übung vom Spieler.



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Allein macht die Attentäter-Saga Spaß, doch ist ein Mehrspieler-Modus wirklich nötig?

PS3 Flotte Kämpfe: Die Pistole ist flexibler und Doppel-Kills sind möglich!

Dass Ezios zweites Abenteuer auf den Untertitel "Brotherhood" hört und kein dritter Teil der "Assassin's Creed"-Saga ist, bestätigt Produzent Jean-Francois Boivin in unserem Gespräch, denn die Geschichte rund um Ezio Auditore da Firenze geht weiter. Erzählte der Vorgänger noch von dessen Aufstieg zum Mitglied des Assassinenbundes, erleben wir nun den weiteren Verlauf seines Abenteuers.

Ezio ist Anführer des Bundes und folgerichtig greifen die verfeindeten Templer seine Villa in Monteriggioni an. Wir erfahren, dass Ezio nun innerhalb von Städten reiten und vom Rücken des Rosses aus kämpfen kann. Außerdem bemerken wir eine Verbesserung mancher Gesichter – eine Schwachstelle im ansonsten wunderschönen Vorgänger. Auch "Brotherhood" ist dank detaillierter Architektur und Kostüme ein Augenschmaus, der Ezio diesmal nach Rom führt. Jean-Francois verrät, dass sich

> Jeder Teilnehmer erhält den Auftrag, einen Mitspieler zu liquidieren.

eine Variante des bekannten Ökonomiesystems aus Teil 2 diesmal auf die ganze Hauptstadt auswirken soll. Auch das Kampfsystem wolle man überarbeiten, gesteht er, weil es im Vorgänger dazu verleitete, passiv zu handeln und mit getimten Konter-Moves ganze Gruppen mühelos zu erledigen. Deshalb sollen Feinde diese künftig unterbrechen und gleichzeitig angreifen. Doch auch Ezio kann fortan mehrere Gegner simultan attackieren – mehr Tempo also!

Die größte Neuerung ist jedoch der Mehrspieler-Modus, wir testen "Wanted". Sechs bis acht Spieler wählen aus acht Klassen wie Priester, Scharfrichter oder Kurtisane, für die



PS3 Im "Wanted"-Modus jagt jeder jeden – dank gewitzer Ausrüstungsgegenstände führt Ihr Eure Häscher an der Nase herum.

wir uns prompt entscheiden. Schnell eines der vorgegebenen Spezialfähigkeiten-Duos gewählt, dann erhält jeder Teilnehmer den Auftrag, einen Mitspieler zu liquidieren. Tötet man einen Zivilisten oder stirbt, gilt der Auftrag als gescheitert. Um das wechselseitige Katz&Maus-Spiel zu gewinnen, klettert und hüpft Ihr in gewohnter Manier über Gebäude, setzt Euch auf Bänke und verschwindet in Strohwagen. Oder Ihr nähert Euch unbemerkt und schaltet die Zielperson bequem per Tastendruck aus. Ein Radarsystem weist die Richtung, doch wir testen lieber verschiedene Ausrüstungen. Wurfmesser und Sprintboost funktionieren wie erwartet, die Kombination Rauchbombe/Morph ist pfiffiger: Klebt der Häscher an Euren Fersen, sorgt Ihr mit dem Sprengsatz für Verwirrung und verwandelt Euch in einen Passanten. Jetzt langsam um die Ecke, um unbemerkt zu bleiben, und dann schnell weg! *mh*

360 Ezio verteidigt sein Heim mit der Kanone – dabei bestaunen wir tolle Physikeffekte und viele Details.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**17. November**

DAS GEFÄLLT UNS
- ökonomisches System für ganz Rom
- gewohnt famose Grafik mit teils verbesserten Gesichtern
- mehr Dynamik bei Kämpfen
- unterhaltsamer Mehrspieler-Modus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- manche Gesichter immer noch grausig
- Gegner können Kontermoves unterbrechen

FAZIT » **Auf Hochglanz getrimmter Halb-Nachfolger zu "Assassin's Creed II", der diesmal in Rom spielt und mindestens einen spaßigen Fangen-Modus für Mehrspieler bietet.**



THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Die Schwerter zum Himmel!
So spielt sich Links zweiter Wii-Auftritt.

Wii Die Bilder auf dieser Seite sind erstaunlich scharf – so gut sah Link auf der E3 nicht aus!

Zum Glück dient Miyamotos missglückte "Zelda"-Präsentation während Nintendos E3-Konferenz nicht als Basis für diese Vorschau. Beim Vorspielen auf der Bühne machten Interferenzen das Zielen mit dem Bogen und das Navigieren durch die Luft zur Glückssache - ein Fauxpas, der Nintendos Vordenker sichtlich irritierte.

Am nächsten Tag griffen wir selbst zu Remote (samt Wii MotionPlus) und Nunchuk - und siehe da: es klappt. Eindrucksvoll sind vor allem Links akkurate Bewegungen, wenn Ihr den rechten Arm langsam in die Luft reckt, ihn kreisen lasst oder Eure Remote-Hand gar dreht - der virtuelle Elf macht Euch brav alles nach, sogar sein Schwert dreht er, wie Ihr es befohlen habt. Unsere ersten Widersacher, zwei fleischfressende Pflanzen, erfordern dann auch schon gezielte Schwertstreiche: Je nachdem, ob ihr Maul waagerecht oder senkrecht geöffnet ist, müssen wir einen waagerechten oder senkrechten Schlag ausführen, um dem geifernden Gemüse den Garaus zu machen. Noch witziger ist diese Methode: Wählt per übersichtlichem

> Der virtuelle Elf vollführt brav alle Bewegungen, die Ihr vormacht.

Ring-Menü (taucht nach B-Tastendruck auf) die Bombe an, führt eine Bowling-Bewegung aus und rollt den explosiven Leckerbissen direkt vor die hungrige Blume. Happs, schluck, bum, tschüss. Sicher wäre diese Bombenwurf-Variante auch ohne Wii MotionPlus möglich gewesen, eine nette Idee ist's aber allemal.

Unsere nächsten Widersacher sind kleine Spinnen, die eine Kletterranke besiedelt haben - mit Schleuder oder Bogen nehmen wir die Arachniden ins Visier und schießen sie punktgenau ins Jenseits; das erinnert an "Link's Crossbow Training" und funktioniert auch hier gut. Die anschließende Klettertour geht zum Glück schneller als im Vorgänger - endlich kann Link (wie z.B. Kratos) auch beim Kraxeln hüpfen. Praktisch ist auch des Elfs neues Accessoire: der Greifhaken-Flugkäfer. Schickt das schwirrende Insekt los, ändert während des Flugs die Richtung und 'angelt' Euch so z.B. einen frischen Satz Bomben. Wieder zurück auf dem Boden halten wir unsere Remote-Hand einige Sekunden in die Höhe - Link freut sich alsbald über eine glühende Schwertspitze und damit einen aufgeladenen Schlag; reißt Ihr übrigens beide Controller horizontal in eine Richtung, vollführt das Spitzohr einen Drehschlag - wie immer sehr praktisch beim Rasenmähen zwecks Rubinsammelei.



Wii Hier seht Ihr Links Bombenwurf in Aktion – eine Kurve zeigt die geplante Richtung an. Mit etwas Glück verschluckt dieser Feind die Leckerei und löst sich in Rauch auf.

Nachdem wir eine einäugige Tür per Schwertdrehung schwindlig gekurbelt haben, ist der Weg zum Boss frei: Ein mächtiger Skorpion schnappt mit seinen Scheren nach unserem Elferich - gleichzeitig sind die Greifer aber auch seine Schwachstellen, wir schießen mit dem Bogen auf die dort befindlichen Augen - so gelingt es uns, das Blatt zu wenden.

Grafisch hinterließ "Skyward Sword" einen zwiespältigen Eindruck: Zwar gefiel uns die fröhliche Farbpalette, die schwammigen Hintergründe samt deftigem Blur-Effekt waren aber noch nicht das Gelbe vom Ei. Schmerzlich vermisst haben wir Informationen zu Spielwelt und Story: Natürlich wird Link vom Nobody zum Helden reifen und Prinzession Zelda retten. Aber was passiert drumherum? Reist der Elf durch die Zeit, stürzt der Mond auf die Welt, segelt Link übers Meer oder tigert Ihr als Wolf durch eine Paralleldimension? *ms*



Wii Mit einem horizontalen Hieb macht Link die Pflanze kalt. Die groß eingeblendeten Controller-Silhouetten waren für die E3-Version gedacht, sind aber noch nicht final. Stoßt Ihr übrigens das Nunchuk nach vorn, rammt Link seine Feinde mit dem Schild.



Wii Der Kampf mit dem Skorpion ist knifflig – dank Lock-on-Funktion habt Ihr den Krabbler immer im Blick.

System	Wii
Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2011**

DAS GEFÄLLT UNS
- akkurate Umsetzung Eurer Bewegungen statt wildem Gefuchtel
- neue Items wie Flugkäfer & Peitsche

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Hintergründe wirken arg verwaschen

FAZIT » **Obwohl man uns hinsichtlich der Komposition der Spielwelt noch im Unklaren lässt, hat das Probespiel Lust auf mehr gemacht – mit diesem Titel könnte Nintendo dem Wii MotionPlus-Zusatz neues Leben einhauchen.**



EPIC MICKY

Spiele für Erwachsene beherrscht Warren Spector – nun macht er Micky Maus Wii-fit!

Wii Im Ventureland besorgt sich Micky Missionen und geht einkaufen.

Was Navi für Link, das ist Gus für Micky Maus. Der von Roald Dahl erfundene Kobold entstammt einem gemeinsamen Filmkonzept des Schriftstellers mit Walt Disney, das nie verwirklicht wurde. Mit dieser Anekdote gibt "Wing Commander"- und "Deus Ex"-Macher Warren Spector die Richtung für sein 20. Spiel vor, das auf der E3 nicht nur mit einem veränderten Grafikstil aufwartet, sondern auch mit einer kuriosen Geschichte: Weil Disney nämlich vor langer Zeit die Rechte an Oswald, dem Kaninchen verloren hatte, wurde Micky Maus erfunden. Oswald hockt nun zusammen mit vergessenen und ausgemusterten Charakteren in einer Parallelwelt, in die es Micky zu Spielbeginn verschlägt.

In mehreren Dörfern stockt Ihr Euer Inventar auf, plaudert mit Bewohnern und nehmt Aufträge an. Jump'n'Run-Abschnitte in 2D-Ansicht, die sich an verschiedenen Epochen Disney'scher Cartoonkunst orientieren, führen in die Action-Levels. Auf Skull Island beispielsweise besteht unser übergeordnetes Ziel darin, Captain Hooks Gehilfen Smee aufzuspüren. Eine Mission erfordert die Suche verborgener Anker. Beim Erkunden der düster-bunten Welt begegnen wir ulkigen Piraten, die an kostümierte "Raving Rabbids" erinnern, sowie mechanischen Spinnen mit Sägeblättern. Die Ersten sprüht Micky mit Nitroverdünner ins Nirwana. Die Krabbler bremst er mit einem Spritzer Farbe, lähmt sie mit Verdünner und versetzt ihnen einen finalen Hieb. Schnell haben wir uns an das Zielen per Wii-Remote gewöhnt und lösen einen Felsen auf, was einen der gesuchten Anker offenbart.

> Warren weist auf ein Detail hin: Micky hat keine Zähne – nie!



Wii Auf Skull Island sucht Micky den Piraten Smee und bekämpft Blechspinnen.

Auf unserem weiteren Ausflug bleibt es unsere Entscheidung, ob wir die Umgebung mit Farbe verändern oder mittels Verdünner auflösen. Wo die Grenzen dieses Spielelements sind, lässt sich noch nicht abschätzen, doch je nach Verhalten werden Euch Dorfbewohner unterschiedliche Preise in Läden abknöpfen oder Euch bestimmte Objekte vorenthalten.

Innerhalb eines Rahmens will Spector Spielern ermöglichen, Mickys Charakter zu ergründen. Der sei mal leichtsinnig, stets loyal, nie böse und immer freundlich, erklärt er und weist auf ein Detail hin: Micky Maus hat keine Zähne – nie! Auf den veränderten Grafikstil angesprochen, gesteht Warren, nach der ersten Präsentation des Spiels (M! Games berichtete), die eingeschlagene Richtung als falsch erkannt zu haben. Wir sagen: "Epic Micky" ist nun auf dem richtigen Weg! *mh*





Wii Je nach Spielweise werden Micky unterschiedliche Objekte zum Kauf angeboten, rechts lähmt er einen Feind mit Farbe.





Wii Stilsicher: Zwischensequenzen (links) und 2D-Hüpfpassagen (rechts) sehen famos aus und bereichern das Spielerlebnis.

System	Wii
Entwickler	**Junction Point, USA**
Hersteller	**Disney**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
- bunter Mix an charmanten Grafikstilen
- Farbe/Verdünner-Prinzip setzt auf intuitive Wii-Steuerung
- pfiffige Geschichte
- spielrelevante Entscheidungen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- am Namen: "Epic Micky", "Micky Epic" – Disney, entscheidet Euch endlich!

FAZIT » **Hier kommt die Maus: vielversprechendes Action-Abenteuer rund um vergessene Disney-Charaktere mit Farb-Verdünner-Spielmechanik, die sich noch bewähren muss.**

Metroid: Other M

Wii Action-Adventure



Wii Samus bewegt sich auf vorgegebenen Bahnen und zielt frei in den Raum – meist greift dabei eine Automatik, die Ballereinlagen witzlos macht.



Wii Um mit Samus in die Ego-Perspektive zu wechseln, haltet Ihr die Wii-Remote wie eine Fernbedienung. Scannt so die Umgebung und kämpft, bewegen geht nicht.

Vor einigen Ausgaben hatte M!-Chefredakteur Olli die Gelegenheit, erstmals Hand an "Metroid: Other M" zu legen. Vom Ergebnis war er nur wenig begeistert, denn als zu umständlich empfand er den Wechsel zwischen quer gehaltener Wii-Remote und dem Zielen per Bewegungssensor.

Nun haben wir uns ein weiteres Mal auf den Planeten Zebes gewagt und nach einem fulminanten Renderintro, das den finalen Kampf zwischen Mother Brain und Kopfgeldjägerin Samus aus "Super Metroid" zeigt, die Spielmechanik unter die Lupe genommen. Zu Beginn lernen wir in der Krankenstation grundlegende Manöver wie die Verwandelung in einen Morphball, das Legen von Bomben oder das Aufladen eines Schusses. Wenig später treffen wir auf die ersten Gegner, die wir in Third-Person-Perspektive bekämpfen. Automatisch visiert Samus ihre Widersacher an, sobald sie sich in der Nähe befinden – mehr als schnelles Drücken des Feuerknopfes ist dabei nicht notwendig. Auch beim Springen zwischen zwei Wänden ist Simplizität Trumpf, denn es genügt, das Steuerkreuz in eine Richtung zu betätigen und schon meistert Ihr die Passage mühelos.

Der Wechsel in die Ego-Perspektive geht zwar flott von der Hand, wirkt aber nach wie vor aufgesetzt und unterbricht den Spielfluss. Wenn beim Scannen und Schießen (wahlweise mit Charge Beam oder Raketen) Gegner hurtig zur Seite ausweichen, müssen wir mitunter umständlich unsere Position wechseln, ehe wir einen weiteren Angriffsversuch starten können. Trotz oder gerade wegen der mutigen, teils fragwürdigen Veränderungen bleiben wir skeptisch ob der ungewöhnlichen Ausrichtung des "Super Metroid"-Nachfolgers "Metroid: Other M". *mh*

Entwickler	**Project M, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**3. Quartal**

FAZIT » **Ambitionierte Kooperation mehrerer Entwickler, die ihre spielerische Brillianz noch immer hartnäckig vor uns verbirgt.**

Silent Hill

PS3 360 Action-Adventure



360 Wechselt Sträfling Murphy die Dimensionen, löst sich nun die Umgebung unter gleißenden Funken auf – auch serientypische Sirenen haben wir gehört.

Mit Vatra Games entwickelt ein jungfräuliches Studio aus dem Kuju-Kollektiv ("House of the Dead: Overkill") das neue "Silent Hill". Weil Komponist Akira Yamaoka Konami verlassen hat, tritt zudem ein neuer Musiker das schwere Erbe an: Daniel Licht ist erfahrener Spezialist für Ambient-Klänge, wie sie schon die TV-Serie "Dexter" untermalten. Als Third-Person-Horror konzipiert, zeigt der Debüt-Trailer Murphy Pendleton im Gefangenentransporter, der von der Straße abkommt und in Silent Hill landet. Bewaffnet mit Alltagsgegenständen versucht Ihr Euch neben dem Hauptplot an Nebenaufgaben, die sich je nach Spielverhalten ändern. *mh*

Entwickler	**Vatra Games, Tschechien**
Hersteller	**Konami**
Termin	**2011**

FAZIT » **"Silent Hill" ohne Yamaoka – kann das gut gehen? Konami will es wissen, doch wir warten skeptisch auf weitere Informationen.**

Okamiden

DS Action-Adventure



DS Zeichnet mittels Stylus den Pfad, auf dem Euer Reiter wandeln soll, um unbeschadet die marode Steinbrücke zu überqueren.

Fünf Pinselkräfte erlernen wir während des rund 20-stündigen Abenteuers, verspricht "Onimusha"-Veteran Motohide Eshiro für den "Okami"-Nachfolger. Im Zentrum des stilvollen DS-Titels steht das Teamwork eines jungen Wolfs und seines Reiters. Gemeinsam lösen sie zahlreiche, oft grafikbasierte Rätsel, um die farblose Welt wieder bunt zu machen. Zeichnet dazu via Stylus Figuren nach und bestimmt die Route Eures Reiters, stellt Brücken wieder her, lasst Umgebungen erblühen oder verteilt Schwerthiebe. Alternativ drückt Ihr die Angriffstaste, abseits vom Zeichnen steuert Ihr "Okamiden" klassisch mit Tasten – das spielt sich prima und sieht putzig aus. *mh*

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**2011**

FAZIT » **Märchenhaftes Knobelabenteuer, das Groß und Klein verzaubert, geübte Spieler aber unterfordern könnte.**

Final Fantasy XIV

PS3 Online-Rollenspiel



PS3 Im Osten nichts Neues: Das Kampfsystem orientiert sich bislang an den bereits etablierten Platzhirschen der MMORPG-Szene.



PS3 Das Setting des Spiels ist einmal mehr in einer High-Fantasy-Welt angesiedelt, allerdings technologisch weiter entwickelt als in "Final Fantasy XI".

Mit der geballten Erfahrung des leidlich erfolgreichen "Final Fantasy XI" im Rücken soll der parallel für PC entwickelte Teil 14 den Online-Thron nun vollends erobern. Dabei besinnt sich Square Enix auf die Tugenden von "Final Fantasy II" und schmeißt das bekannte Jobsystem über den Haufen. Erfahrungspunkte werden nur noch gesammelt, um die physischen Grundattribute Eures Avatars zu steigern. Waffenfertigkeiten und sonstige Skills verbessert Ihr neuerdings, in dem Ihr sie praktisch einübt. Wer stundenlang einen Hammer schwingt, lernt zum Beispiel nicht nur mit der Waffe umzugehen, sondern bekommt auch Zugang zum Bergbau- oder Schmiede-Handwerk. Je nach Ausrüstung legt Ihr Euch so auf klassische RPG-Rollen fest, die in vier Themengebiete (Kampf, Magie, Natur und Technologie) unterteilt werden. Für Eure Spielfigur stehen fünf Rassen zur Auswahl: die menschenähnlichen Hyur, die elfenartigen Elezen, die an Gnome erinnernden Lalafell, die Roegadyn genannten Wolfsmenschen und die für ein japanisches Spiel unerlässlichen Katzenwesen der Miqo'te. Eine Demo-Quest schickte uns am Square-Enix-Stand auf eine angenehm kurzweilige Standard-Sammelquest in einer ansprechenden Heidelandschaft. Spielfluss und Kampfablauf der Demo erinnerten dabei noch schmerzlich an die tendenziell überladene Benutzerführung von "Final Fantasy XI". Bleibt nur zu hoffen, dass Square Enix bis zum finalen Release noch die eine oder andere Redesign-Runde dreht und den Komfort von "Final Fantasy XIII" auf den Online-Ableger überträgt. Möglicherweise unterstützt die PS3-Fassung auch Tastaturen und bietet somit praktische Tastenkürzel. Dafür spricht, dass die Server von "Final Fantasy XIV" sowohl Spielern der PC- wie der PS3-Fassung offenstehen werden. *mw*

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Erwartungsgemäße Grafikpracht und die detaillierte Welt überzeugen. Die Bedienung muss aber überarbeitet werden.**

Golden Sun: Dark Dawn

DS Rollenspiel



DS Grafisch wirkt das neue "Golden Sun" dank Comicstil sauberer und weniger pixelig als manch anderes DS-Rollenspiel.

Die beiden "Golden Sun"-Episoden auf dem GBA zeigten, dass ein gutes Rollenspiel das Rad nicht neu erfinden muss, um erfolgreich zu sein. "Golden Sun: Dark Dawn" auf dem DS folgt erneut dieser Philosophie: Hintergründe und Figuren mögen in die dritte Dimension gewachsen sein, die Spielbarkeit hat sich aber nicht geändert. Eure Party wandert durch klassische Fantasy-Szenarien und löst Puzzles im "Zelda"-Stil: Feuer brennt Hindernisse aus dem Weg, per Telekinese verschiebt Ihr Objekte. In den Kämpfen haut Ihr rundenbasiert zu und beschwört mächtige Djinns – genau wie man es von den Vorgängern kennt und wie es sich die Fans wünschen. *tn*

Entwickler	**Camelot, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Klassisches Japan-RPG mit vielen Puzzle-Einlagen – nicht sehr innovativ, aber durchdacht und charmant.**

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

PS3 360 Action-Rollenspiel



360 Die Orks bekommen im nächsten Jahr wieder ordentlich auf die Mütze. Ihr erlebt nun aber eine neue Handlung und neue Helden.

Ob "Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden" von den Snowblind Studios das eine Spiel wird, sie alle zu knechten und ewig zu binden, bleibt abzuwarten – die E3-Demo verspricht ein solides Action-Rollenspiel. Ihr habt die Wahl zwischen einem Zwerg, Mensch oder Elben. Jeder besitzt eine Spezialfähigkeit, der Elb kann Spuren lesen, der Zwerg erkennt brüchige Wände und der Mensch sammelt Kräuter. Wahlweise zu dritt oder alleine mit zwei KI-Kollegen haut und stecht Ihr Euch durch eine Handlung, die parallel zu Tolkiens berühmter Geschichte angelegt ist. Ab und an trefft Ihr auch auf einen der Gefährten. Die Kämpfe präsentieren sich wuchtig. *tk*

Entwickler	**Snowblind Studios, USA**
Hersteller	**Warner**
Termin	**2011**

FAZIT » **Alternative Story zu Tolkiens Klassiker. Wir freuen uns darauf, im Koop-Modus durch Mittelerde zu streifen.**



METAL GEAR SOLID: RISING

"Metal Gear"-Anhänger reiben sich verwundert die Augen: Raiden kommt mit 'Zan-Datsu' groß raus.

PS3 Frische Energie und wertvolle Informationen holt sich der Cyborg-Ninja direkt an der Quelle.

Die "Metal Gear Solid"-Serie stand bisher für klassische Schleich-Action, gepaart mit einer epischen Geschichte und kinoreifen Zwischensequenzen. 2011 erfährt die Reihe eine kapitale Veränderung im Spielablauf: Ihr seid in der Haut des Cyborg-Ninja Raiden unterwegs und schneidet Euch im wahrsten Sinne des Wortes Euren Weg durch Eure Widersacher.

In "Metal Gear Solid: Rising" dreht sich alles um das Prinzip des 'Zan-Datsu', was 'schneiden und nehmen' bedeutet. Raidens Waffe ist ein Schwert, das buchstäblich jedes Material zerteilt. Im Trailer konnten wir den Charakter aus "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" und „Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" dabei beobachten, wie er Menschen, Roboter, Stein und ganze Autos fein säuberlich in Scheiben hackt. Ihr kontrolliert dabei mit einer Anzeige, die an die Zieloptik aus "Dead Space"

Raidens Waffe ist ein Schwert, das buchstäblich jedes Material zerteilt.

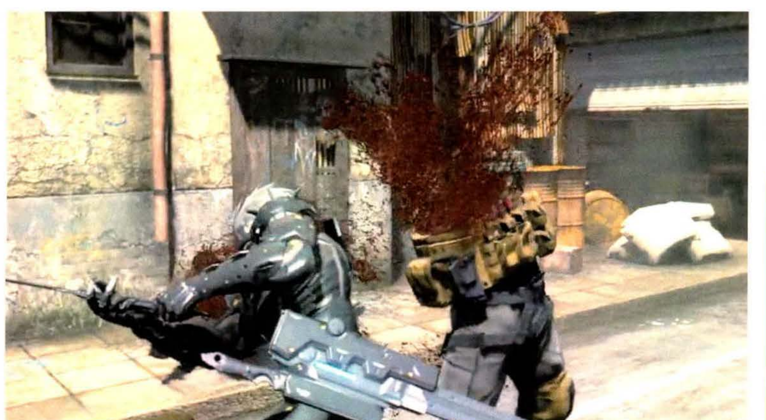
erinnert, in welchem Winkel und wie tief Ihr die Schnitte ausführt. Hintergrund dieser Mechanik ist Raidens Fähigkeit, Informationen, Energie und Gegenstände von seinen Gegnern zu erbeuten. Im Trailer zerteilt die weißhaarige Killermaschine, die nichts mehr mit dem weichen, oft kritisierten Mann aus dem zweiten "Metal Gear Solid"-Teil zu tun hat, einen Cyborg und saugt den Saft aus dessen noch intakter Batterie. Es wird laut Mineshi Kimura, dem Director hinter "Rising", eine Rolle spielen, auf welche Art Ihr Eure Gegner filetiert, um an die wichtigen Teile in Euren Opfern zu kommen.

Kimura und Raidens geistiger



PS3 Marmor, Stein und Eisen bricht... Raiden ist in der Lage, die Levelarchitektur zu zerlegen und damit mehrere Gegner auf einmal auszuschalten.

Vater Hideo Kojima verlassen mit dem Spiel die ausgetretenen Pfade des Action-Genres und verbinden diesmal messerscharfe Kämpfe und Schleichelemente. Der Cyborg legt allerdings wenig Wert auf das langsame und vorsichtige Vorgehen eines Solid Snake. Er bewegt sich stattdessen schnell und akrobatisch, um ungesehen an sein Ziel zu gelangen. Die Handlung des Spiels erklärt, wie aus dem jungen Raiden von Teil 2 die Kampfmaschine aus der vierten Episode wurde. "Metal Gear Solid: Rising" spricht mit seinen derben Schwertkampf-Elementen alle an, die mit dem alternden Superspion Solid Snake bisher wenig anfangen konnten. Die Metzger-Simulation wird aber vor allem bei den Jugendschützern aus Deutschland auf Ablehnung stoßen – dass wir eine 'Uncut'-Version bekommen, ist unwahrscheinlich. Eine geschnittene Fassung würde das Spiel aber in zu hohem Ausmaß einschränken. *tk*



PS3 Wo Raiden schneidet, wächst kein Baum mehr – und spritzt für "MGS"-Verhältnisse absurd viel Blut durch die Gegend.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Kojima Productions, Japan**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Action**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- frischer Wind in der "Metal Gear"-Reihe
- schnittiger Spielablauf

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- unglaublich brutal – ein Fall für die USK?
- Abwechslung darf nicht zu kurz kommen

FAZIT » **'Sieben auf einen Streich' scheint das Motto der Entwickler zu sein. Wir sind auf das rabiate und schnittige Solo-Debüt von Raiden gespannt – Solid Snake kann Pause machen.**

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Adieu Zweiter Weltkrieg – jetzt schießt Ihr Euch in den 1960ern um den Globus.

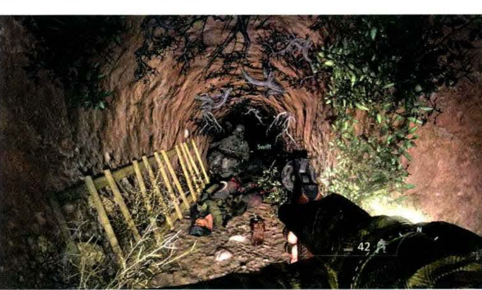
360 Persönlichkeit inklusive: Eure Alter Egos haben diesmal sogar Stimmen.

Die "Call of Duty"-Serie geht ins verflixte siebte Jahr und im Entwickler-Wechselspiel ist diesmal wieder Treyarch an der Reihe. Dem Team haftet bislang der Ruf an, nicht so viel drauf zu haben wie die "Modern Warfare"-Schöpfer Infinity Ward. Nach der ausführlichen Begutachtung der im November anstehenden Episode "Black Ops" sind wir optimistisch: Dieses Vorurteil kann Treyarch abschütteln – genauso wie das ausgelutschte Zweite-Weltkrieg-Szenario, das nun der Vergangenheit angehört. In der Gegenwart ballert Ihr zwar auch diesmal nicht, dafür seid Ihr aber in einer halbwegs modernen und unverbrauchten Dekade unterwegs: Die Waffen werden Ende der 1960er-Jahre gezückt.

Die bewährten Serientugenden wurden beibehalten: Im Laufe des Abenteuers stürmt Ihr verschiedene Länder und schlüpft in unterschiedliche Charaktere. Genauere Story-Details wurden uns unter dem Verweis auf die Spannungserhaltung nicht verraten, die Prämisse ist aber klar: Ihr seid Teil von streng geheimen Einsatztrupps – eben den namensgebenden "Black Ops" – und nehmt an riskanten Aufträgen teil, die offiziell niemals erteilt wurden. Der Ära entsprechend steckt Ihr mitten im Kalten Krieg und landet deshalb mal in Russland, aber auch mal in Vietnam.

> Die Inszenierung lässt kaum Verschnaufpausen zu.

Zu sehen bekamen wir beide Szenarien, anhand denen sich einige Feststellungen machen lassen. "Black Ops" sieht wieder umwerfend aus – zwar nicht besser als "Modern Warfare 2", doch das setzt bis heute technische Maßstäbe. Detaillierte Umgebungen, realistisch animierte Charaktere, wuchtige Explosionen und 60 Bilder pro Sekunde – die Mixtur passt. Die Inszenierung lässt kaum Verschnaufpausen zu und bringt jede Menge Abwechslung in die adrenalinhaltigen Missionen.



360 Tunnelblick inklusive: Intensive Sequenzen sind an der Tagesordnung. Hier kriecht Ihr durch eine enge Erdröhre, in der wenig Bewegungsfreiheit herrscht.

Dabei fängt in Russland alles noch beinahe gemütlich an: Wir betreten zuerst ein Black-Bird-Kampfflugzeug und beobachten den Bodentrupp im Satellitenbild. Dem geben wir Kommandos Richtung Missionsziel, bevor die Ansicht wechselt und wir leibhaftig vor Ort sind. Dort wird teilweise geschlichen, damit uns die Besatzung der verschneiten Basis nicht entdeckt. Neben normalen Wummen haben wir eine Armbrust im

»IN UNSEREM SPIEL SEID IHR DIE GUTEN JUNGS«

M! Games: Wir haben vorhin Zivilisten durchs Bild laufen sehen. Kann – oder muss – man sie erschießen, und wird das Konsequenzen für den Spieler haben?

Mark Lamia: Wir wollen die Situationen so darstellen, wie sie im Krieg damals vorkamen – und manchmal gab es eben Opfer in der Zivilbevölkerung. Es wird aber keine Aufgabe geben, in der man unschuldige Menschen erschießen muss. Kollateralschäden lassen sich jedoch nicht immer vermeiden. Dass die Bevölkerung in Vietnam in vergleichbaren Situationen vom Feind zusammengetrieben wurde, ist historisch verbürgt, daran haben wir uns orientiert. Also ja, Ihr könnt Zivilisten erschießen und im Moment gibt es keine Strafe dafür. Aber tatsächlich ist es vielmehr Euer Ziel, sie zu retten. Das will ich ausdrücklich noch einmal betonen: In unserem Spiel seid Ihr – politische Hintergründe außen vor gelassen – die guten Jungs, die Helden.

Was habt Ihr eigentlich vom Flughafen-Level bei "Modern Warfare 2" gehalten, in dem Zivilisten zwingend zu Tode kommen mussten?

Wir respektieren die Design-Entscheidung von Infinity Ward. Sie haben verwirklicht, was sie erschaffen wollten. Auch wir werden das machen, was wir wollen, aber wir denken weniger über solche Situationen nach. Uns sind das Spieldesign und die Story wichtig. Wir legen es nicht auf Kontroversen und das Ausloten von irgendwelchen moralischen Grenzen an.

Wir haben Perspektivenwechsel innerhalb einer Mission gesehen, als es fast nahtlos vom Blackbird-Jet direkt ins Schlachtfeld ging....

Wir wollen viel Abwechslung liefern. Unser Team hat das Spiel in einzelne Bereiche aufgeteilt und sich vorgenommen, neue Elemente einzubauen, wie etwa das taktische Dirigieren oder das Steuern eines Helikopters – Hauptsache unterschiedliche Sachen. Nicht alle unsere Ideen haben es ins Spiel geschafft, aber das 'Was passiert wohl als Nächstes?'-Element ist unübersehbar. Wir haben viel Aufwand betrieben, um das Überraschungsmoment zu perfektionieren. Einige Levels führen Euch durch eine Reihe solcher Sequenzen, andere konzentrieren sich vor allem auf Feuergefechte. Das ist ein wichtiger Aspekt für uns: Erwartet einfach, neue Sachen zu erleben.

Mark Lamia, Studiochef von Treyarch, plaudert mit uns über Fortschritte und Unterschiede zu "Modern Warfare 2".



360 Vietnam ist nicht das einzige Reiseziel in Südostasien: In Laos legt Ihr Euch mit Rebellen an und mischt ihr Lager auf, um einen Hubschrauber zu klauen.

Gepäck, die für lautlose Kills prima geeignet ist, aber auch anders kann: Um einen Benzintank zur Ablenkung in die Luft zu sprengen, benutzen wir Pfeile mit explosiver Spitze. Danach wird es hektischer, in kurzer Abfolge eliminieren wir Truppen, seilen uns in einer rhythmischen Einlage an einem Abhang hinab, stürmen durch die Fenster in die Basis, nutzen den Zeitlupen-Überraschungsmoment für schnelle Exekutionen und hüpfen abschließend von einer Klippe, um uns abzusetzen.

Diese Abfolge verschiedener Tätigkeiten ist exemplarisch, levelweite Kämpfe verschmäht Treyarch aber keineswegs: In Vietnam werden wir Zeuge, wie der Hubschrauber nach Abschuss in einer Stadt notlandet, in der gerade heftige Gefechte zwischen Soldaten und Rebellen toben. Hier wird nach bewährter Art in Deckung gegangen und geballert, auch der umstrittene, weil übertrieben ablenkende Blut-auf-Bildschirm-Effekt von "Modern Warfare 2" fehlt nicht. Zu der pausenlosen Action, bei der nicht zuletzt die intensive Soundkulisse den Puls hochtreibt, gesellt sich eine Neuerung: Diesmal parliert Euer Charakter auch mitten in den Levels, was laut den Entwicklern ein intensiveres Erlebnis bringt. Ansonsten krabbeln wir noch in Laos durch enge unterirdische Gänge und stehlen einen Hubschrauber im feindlichen Dschungelcamp – anders als früher dürft Ihr nicht nur das Bordgeschütz bedienen, diesmal steuert Ihr den Helikopter eigenhändig durch die Landschaft. Die ist zwar schlauchförmig gestaltet, trotzdem sehen wir die (eingeschränkte) neue Freiheit gerne.



360 Mit dem von Euch selbst gesteuerten Helikopter geht es dann einen Fluss entlang zum nächsten Stützpunkt, den Ihr mit Raketen ausräuchert.

Neben der Solo-Kampagne, die uns so eindrucksvoll vorgeführt wurde, setzt "Black Ops" auf die bewährten Online-Mehrspielerkämpfe und soll erweiterte Community-Möglichkeiten bieten. Wie die aussehen werden, lässt Treyarch derzeit noch ebenso offen wie die genaue Struktur der Koop-Modi. Via Splitscreen können zwei und online vier Soldaten gemeinsam auf eine Tour gehen, die eigens dafür entworfen wird – anders als bei "Call of Duty: World at War" spielt Ihr jedoch nicht die Solo-Story nach. *us*



360 Russland im Winter: Seilt Euch für einen Überraschungsangriff zu einer Wachstation ab.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Treyarch, USA**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**9. November**

DAS GEFÄLLT UNS
- » endlich kein Zweiter Weltkrieg mehr
- » bombastisch inszeniert
- » viel Abwechslung in den Missionen
- » Koop-Modus an Bord

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » Storygehalt und -länge noch unklar

FAZIT » Treyarch lässt es krachen: Dank unverbrauchtem Szenario, spektakulärer Inszenierung und prächtiger Optik sollte "Black Ops" dem Ego-Hit "Modern Warfare 2" nicht nachstehen.

KILLZONE 3

Bombast-Optik und verbesserte Steuerung – der PS3-Shooter macht mächtig Spaß.

Sony hat seine E3-Pressekonferenz nicht zufällig mit einer "Killzone 3"-Demonstration in stereoskopischem 3D begonnen – Teil 3 der niederländischen Ego-Shooter-Serie sieht noch ein ganzes Stück imposanter aus als der bildgewaltige Vorgänger. Wir befinden uns an einer sturmgepeitschten Küste im Norden des unwirtlichen Planeten Helghan. Schaumgekrönte Wogen schlagen unaufhörlich gegen steile Felsklippen, ein monströser Bau aus schmutzigem Stahl und aschfahlem Beton klammert sich an das Kliff. Guerrillas Engine lässt die Muskeln spielen: Schneeflocken wirbeln durch die Luft, Plastikplanen tanzen unter dem Taktstock des Sturmes, gestochen scharfe Texturen und die dramatische Farbpalette machen "Killzone 3" zum optisch eindrucksvollsten Spiel der Messe. Die gefälligen 3D-Effekte sind die Zuckerglasur auf dem leckeren Grafik-Kuchen: Ein trudelndes Landungsschiff macht einen gefährlich wirkenden Schlenker in Richtung des Spielers, die Bedienelemente eines Flugmechs stehen plastisch vor dem Hintergrund und nach einigen Treffern ziert virtuelles 3D-Blut eindrucksvoll die Mattscheibe.

Waren wir während der 3D-Präsentation auf der Konferenz noch zum Zuseher (und Brillenträger) verdammt, greifen wir wenig später selbst zum PS3-Controller und versuchen uns beim gut 30-minütigen Testeinsatz an der Helghast-Front an drei packenden Missionen: Der Beginn der ersten erinnert frappierend an den Vorgänger. Während die Luftabwehr der Space-Nazis die Landungsschiffe unserer Kameraden wie Schmeißfliegen vom düsteren Himmel putzt, gelingt unserem Gleiter mit viel Mühe und Glück eine unsaubere Landung – wir demontieren das Bordgewehr und machen uns auf den eisigen Weg; es gilt, die Stromversorgung eines Geschützes zu kappen.

Von der wuchtigen Präsentation beeindruckt, aber nicht geblendet bemerken wir die flotteren Kontrollen und das leichtere Treffen der behelmten Feinde - "Killzone 3" spielt sich nicht so schnörkellos wie ein "Call of Duty" oder "Halo", hat aber einiges an Kontroll-Ballast abgeworfen. Die Gegner-KI – ein Prunkstück des Vorgängers – kommt während der Demo-Levels nur selten zur Geltung, vor allem weil wir die Rotaugen präziser und deshalb schneller von der Bildfläche pusten konnten. Erst als uns im zweiten Areal fünf oder sechs Helghast auf einmal auflauern, kommt es zu den berüchtigten Deckungskämpfen und bald zum ersten Game-Over-Schirm. Vorher wollen wir noch einen neuen Gegnertyp erwähnen: Drei mit metallenen Schwingen und Jetpacks ausgestatte Schergen erschweren das Durchqueren eines engen Korridors – weil dieser Helghast-Typ buchstäblich vor unserem Gewehrlauf in die Luft geht, erfordert das Abschießen der agilen Feinde Geduld und ein besonders akkurates Zielvermögen.

Wer wird denn gleich...

...in die Luft gehen? Wir! Im zweiten Spielabschnitt überlisten wir selbst


Schnieker Bursche: Managing Director und Guerrilla-Mitgründer Hermen Hulst.

»Natürlich gab es auch viel negatives Feedback zu "Killzone 2"«

M! Games: Ihr entwickelt den ersten Konsolen-Ego-Shooter in stereoskopischem 3D. Macht Euch das Betreten dieses 'unerforschten Gebietes' nervös?

Hermen Hulst: Genau das ist ja das Gute daran. Versucht man sich immer nur an den Dingen, die einen nicht nervös machen, kommt man nicht weiter. Es gehört zu unserer Firmenphilosophie, die Hardware, das Drumherum und die verfügbaren Optionen ganz genau auszuloten. Das war schon so beim ersten "Killzone"; diesmal sind wir neugierig, welche Spielerfahrung wir mit Hilfe von Move und 3D erschaffen können - das passt perfekt zur Marke "Killzone", weil es dem Spieler hilft, in eine möglichst realistische Erfahrung einzutauchen.

Hatte Sony die Technologie schon am Start oder musstet Ihr diese vorantreiben?

Das Thema '3D' beschäftigt ja nicht nur die Spieleindustrie. Als wir das Projekt im Januar 2009 begonnen haben, entschieden wir uns sofort dafür - solche wichtige Entschlüsse muss man früh treffen. Entscheidet man sich erst später, mutet es womöglich wie ein Schnellschuss an. Nicht zwangsläufig ist viel Arbeit mit einem 3D-Spiel verbunden, dennoch muss man einige Iterationen durchlaufen. Bei einem Videospiel hat man schon die 3D-Welt, Dinge wie z.B. das HUD einzubauen oder zu verhindern, dass das Fadenkreuz haltlos im Raum schwebt, benötigen mehr Aufmerksamkeit.

Der Vorgänger (Stichwort: Rendertrailer) hatte lange keinen guten Ruf und wurde mehrfach verschoben. Gibt es diesmal ähnliche Probleme?

Ihr habt gesehen, auf welchem Niveau wir aktuell schon sind. Alle Level der Kampagne stehen und laufen auf irgendeine Art und Weise schon. Das Studio ist nach der Auslieferung von "Killzone 2" gewachsen, wir sind auf einem guten Weg - ich mache mir da aktuell keine großen Sorgen.

Wart Ihr rückblickend mit der Akzeptanz des Mehrspieler-Modus von "Killzone 2" zufrieden?

Wir waren mit dem Produkt "Killzone 2" sehr glücklich. Natürlich erhielten wir auch viel unerfreuliches Feedback - ich denke auf jeden Fall, dass wir noch vieles verbessern können: Das fängt beim Controller-Lag an und geht über Button-Layouts bis hin zum Spielen mit Freunden. All das haben wir bei "Killzone 3" fest im Blick.

Beim Probespiel sind uns die neuen Nahkampfmanöver aufgefallen - Details bitte!

Das alte Nahkampf-System hat sich zu einem brutalen Melee-System weiterentwickelt. Kontextsensitivität und kinoreife Inszenierung sind uns hierbei besonders wichtig. Und natürlich die Vielfältigkeit: Da gibt es normale Messerattacken, Messerstiche in die Augen, Genickbrecher oder die Möglichkeit, einen Feind über eine Brüstung in den Tod zu stoßen. Findet Ihr das zu brutal?

Ein bisschen vielleicht...

PS3 Die Flugvorrichtung in Aktion: Hände des Protagonisten, Knarren und Hebel ragen von oben ins Bild. Der Screenshot rechts zeigt die Jetpack-Konstruktion von außen.

die Schwerkraft: Das Mech-ähnliche Jetpack-Metallgestell ermöglicht hohe Sprünge, das Schweben in der Luft und wuchtige Schübe nach vorn – eine fordernde Sprungpassage über das tobende Eismeer fungiert als gelungenes Steuertutorial. Gleich darauf kommt der zweite Vorzug des Mini-Flugmechs zur Geltung: Zwei dicke Maschinengewehre spucken eine scheinbar unendliche Kugelflut auf die anrückenden Helghast-Legionen – lediglich das (optisch sehr ansehnliche) Überhitzen der Gewehrläufe gewährt ihnen eine Verschnaufpause.

Im dritten Level schließlich kämpfen wir uns einen schneebedeckten Hügel hinauf, bei einem besonders intensiven Tete-a-Tete mit dem Gegner wollen wir mit dem Gewehrkolben zuschlagen. Statt dessen lösen wir einen brutalen Nahkampf-Kill aus, bei dem unser Soldat sein Messer bis zum Anschlag ins Gesicht des Feindes rammt – nur eine von mehreren Nahkampf-Tötungsarten während unseres Ausflugs. An anderer Stelle wirft ein Kick in den Magen den Feind nieder oder sorgt ein kräftiger Ruck für ein gebrochenes Genick.

Cooler 3D-Effekt: Nach einigen Treffern klebt Blut an der Mattscheibe.

Die nächste Schar Helghast wird Opfer eines anders gearteten Mordwerkzeugs: Wir gehen hinter einem Fels in Deckung, lugen wie im Vorgänger per Stick aus selbiger hervor und markieren den Feind mit der zweiten Waffenfunktion – Sekundenbruchteile später regnet eine Ladung Explosivgeschosse herab. Zu dumm, dass wir beim anschließenden Duell mit einem (mittelmäßig modellierten) Panzer das Pulver der Knarre verschossen haben. Zwei geschickt unter das Kettenfahrzeug geworfenen Granaten zum Trotz beendet eine Salve des Ungetüms unser "Killzone 3"-Probespiel. Die holländischen Macher haben uns mit spektakulärer Grafik und knallharten Schießereien einmal mehr massiv beeindruckt – wir hoffen, dass diesmal mehr optische Abwechslung im Spiel steckt. Ach ja, eine Prise Story stünde dem an sich reizvollen SciFi-Szenario auch nicht schlecht... *ms*

System	**PS3**
Entwickler	**Guerrilla Games, Holland**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**Februar 2011**

DAS GEFÄLLT UNS
- hier kommt die neue Grafik-Referenz
- fetzige 3D-Effekte
- Steuerung leichtgängiger, Zielen einfacher
- neues beinhartes Nahkampf-System

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- andere Szenarios abseits der Polarregion sind noch nicht bekannt

FAZIT » Technisch herausragender, schmutziger HD-Krieg mit verbesserter Steuerung und noch mehr Schlachten-Intensität – wenn die Abwechslung stimmt, wackelt der Ego-Thron.


PS3 Spielerisch simpel, aber imposant inszeniert: Aus der Luft räuchern wir einen Helghast-Stützpunkt aus – keine Gefangenen!



MORTAL KOMBAT

Nach dem enttäuschenden Vorgänger geht es jetzt für Serienguru Ed Boon um alles!

PS3 Das Bild stammt nicht aus einer Fatality, sondern aus dem X-Ray-Modus.

Stilecht in einer Gruft mit Totenschädeln präsentiert Ed Boon sein neues Baby, denn die Erwartungen an ein neues "Mortal Kombat" sind hoch: Die Fans wollen mehr Gewalt. Das weiß auch Ed, der uns neben Kämpfen genüsslich ein Fatality-Video zeigt. Doch betrachten wir zunächst den Kader: Die Unreal Engine 3 hievt über 20 Kämpfer auf den Bildschirm, von denen bislang acht zu sehen sind: Scorpion, Sub Zero, Johnny Cage, Mileena, Kung Lao, Reptile, Sektor und Nightwolf. Ein Fortschritt zum "DC Universe"-Vorgänger ist sichtbar, aber nicht überwältigend. Immerhin zerreißt das Schadensmodell Kostüme und trocknet blutige Wunden – ein Sahnehäubchen auf den bislang geschmeidigsten Animationen der Serie.

Wir wählen zwischen Story-Modus, der die Ereignisse der beiden ersten Spiele neu erzählt, und Tag-Team. Zuerst ein Klassiker: Sub Zero gegen Scorpion, dessen Speer diesmal an einer Kette befestigt ist. Ansonsten gehen die Moves wie gehabt mit simplen Richtungskombinationen von der Hand, wenngleich der Spielablauf auf angenehme Weise flotter ist. Anleihen an "Street Fighter IV" sind schnell ausgemacht, zum Beispiel ein Dash durch zweimaliges Richtungsdrücken sowie die dreiphasige Super-Leiste. Die erste Stufe löst stärkere Spezialangriffe aus (EX-Move), die zweite erlaubt einen Kombo-Brecher (Focus Attack). Bei voller Anzeige wechselt Ihr selbst mitten in Kombos in den X-Ray-Modus. In Zeitlupe und Röntgenansicht verformen sich Fleisch und Knochen unter der Wucht Eures Hiebes und brechen. Wir erleben eine krude Variante der Ultra Combos, als wir in Augen piekende Finger, Nackenbrecher und herausgerissene Organe bestaunen. In den neuen Tag-Team-Matches wechselt Ihr nach Belieben zwischen zwei Kämpfern, zudem eilt der Kollege auf Schultertastenkommando für eine Spezialattacke zur Hilfe.

> Anleihen an "Street Fighter IV" sind schnell ausgemacht.



PS3 Im lebenden Wald macht Sektor der Busenmaid Mileena Feuer im Dekolleté.

So nett sich "Mortal Kombat" auch spielt – die interessanteste Frage bleibt: Wie brutal ist es? Ein Beispiel: Mileena wirft für ihren Fatality-Move zwei Messer in des Gegners Brust. Wo der Vorgänger endete, nähert sich Mileena nun verführerisch mit wogendem Busen ihrem Opfer und deutet einen Kuss an, ehe sie ihm ruckartig den halben Kopf abreißt und mit entblößten Hauern Marke Baraka genüsslich hineinbeißt, schmatzt und ihre Fratze in Nahaufnahme präsentiert. Zufrieden?

Obendrein unterstützt "Mortal Kombat" sogar Sonys 3D-Technik, was uns im Praxistest an einen ausgeprägten Parallax-Ebeneneffekt erinnerte – wie passend für die neue 2D-Ausrichtung der Serie! *mh*

System	PS3 / 360
Entwickler	**NetherRealm Studios, USA**
Hersteller	**Warner Bros.**
Genre	**Beat'em-Up**
Termin	**1. Quartal 2011**

DAS GEFÄLLT UNS

» bluttriefender schwarzer Humor
» überraschend geschmeidige Animationen
» spielerisch ansprechend dank Custom Combos und guter Steuerung
» voyeuristisch fiese Details im X-Ray-Modus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

» grafisch nur ordentlich
» Spieltiefe bislang noch fragwürdig

FAZIT » **Auf dieses "Mortal Kombat" warten die Fans: Die Spielbarkeit scheint so gut wie nie, während Moves und Fatalitys in Sachen Grausamkeit kaum Wünsche offen lassen.**



PS3 Im neuen Tag-Team-Modus eilt Johnny Cage Nightwolf zur Hilfe und attackiert Sub Zero, ehe er wieder verschwindet.

ACTION

Bulletstorm

PS3 360 Ego-Shooter



360 Blut fließt bei "Bulletstorm" reichlich, genaue und kreative Treffer werden mit Extrapunkten belohnt. Deutschland wird das so kaum zu sehen kriegen.



360 Ihr habt nicht nur normale Waffen zur Verfügung, auch eine elektrische Peitsche und explosive Sprengfallen gehören zum Repertoire.

Grayson Hunt ist ein böser Mensch. In "Bulletstorm" legt er es darauf an, seine Widersacher möglichst brutal und einfallsreich in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Er hat allerdings auch keine Wahl, schließlich kämpfen der Ex-Soldat und sein Kumpel Ishi Sato nach einer Bruchlandung auf dem Planeten Stygia gegen Horden von Mutanten, fleischfressenden Pflanzen und Kannibalen ums Überleben.

Auf der E3 zählte der Ego-Shooter des polnischen Studios People Can Fly, das mittlerweile zu Epic Games gehört, zu den blutigsten Titeln. Abgeschossene Köpfe und Gliedmaßen kennt Ihr aus allen möglichen Shootern. In "Bulletstorm" katapultiert Ihr eine Horde Gegner per Stampfattacke in die Luft, schleudert ein explosives Fass hinterher und lasst die Feinde durch-Schuss auf den Behälter in einem riesigen Feuerball auseinanderfliegen. Das Spiel belohnt Euren 'Creative Mayhem' mit reichlich Punkten, welche Ihr in Eure Waffe investiert. Das Motto lautet 'Kill with Skill'. In einer Szene traten wir eine Tür ein und schleuderten den dahinter postierten Gegner in einen elektrischen Zaun. Auch Tritte, Blutgrätschen und der Einsatz einer blauen, elektrischen Peitsche sind möglich. Dass sich "Bulletstorm" nicht ganz ernst nimmt, zeigte die spielinterne 'Fire in the Hole'-Belohnung, die Ihr bekommt, wenn einem bestimmten Miniboss beim Ableben der Hintern brennt.

Grafisch macht der derbe Shooter einen guten Eindruck, die Landschaften sind bunt und die Texturen scharf, wir fühlen uns an "Rage" erinnert. Es bleibt die Frage, ob deutsche Spieler ab Februar auch auf Stygia auf die Jagd gehen dürfen. "Gears of War"-Papst Cliff Bleszinski, der das Spiel vorstellte, hat bisher bei der USK ja kein Glück gehabt. *tk*

Entwickler	**Epic, USA / People can fly, Polen**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**24. Februar**

FAZIT » **Blutig, blutiger, "Bulletstorm". Ob das Spiel noch mehr zu bieten hat als Balleraction mit kreativen Verstümmelungen?**

Star Wars: The Force Unleashed II

PS3 360 Wii Action



PS3 Im neuen, hübschen Grafikgewand mäht Starkiller durch hilflose Sturmtruppen. Nur die durchschnittlichen Regentropfen trüben den guten Eindruck.

Starkiller ist zurück. Fast zumindest, denn jetzt schlüpft Ihr in die Rolle eines Klons des Helden aus dem Vorgänger. Der neue Lichtschwertmeister macht keine halben Sachen und zerteilt seine Gegner gleich mit zwei Klingen. Deshalb rollen in "The Force Unleashed II" Köpfe, Arme und Beine; Blut gibt es im "Star Wars"-Universum traditionell nicht. Deutlich angezogen hat das Tempo der Kämpfe: Mit neuen Combos und Finishern kommt der Klon-Starkiller flotter daher als sein genetischer Vater. Per Jedi-Gedankentrick werden aus Feinden Verbündete oder selbstmordgefährdete Irre, auch Tie-Fighter pflückt Ihr mit der Macht wieder aus der Luft. *tk*

Entwickler	**LucasArts, USA**
Hersteller	**LucasArts**
Termin	**26. Oktober**

FAZIT » **Konsequente Weiterentwicklung der Sternenkrieg-Action, die mit aufpolierter Optik und noch mehr Rabatz punkten will.**

Marvel vs. Capcom 3

PS3 360 Beat'em-Up



360 Dante und Deadpool lassen es ordentlich krachen. Durch die Comboanzeigen und -Effekte verstärkt sich der Eindruck eines Comicbuchs.

Farbenfrohe Zweikämpfe mit riesigen Combos und einer Fülle von bunten Charakteren - „Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds" hat alles, was die Serie groß gemacht hat. Der Fokus der hektischen Kämpfe liegt wieder auf mächtigen Teamcombos und bildschirmfüllenden Specialmoves. Iron Man hat seine riesige Schulterkanone dabei, der Hulk reißt den Boden aus der Arena und Chris Redfield feuert von der Pistole bis zum Raketenwerfer sein ganzes Arsenal ab. Dank NT Frameworks Engine aus "Resident Evil 5" läuft das Spiel trotz unzähliger Effekte flüssig. Mit Texteinblendungen und kräftigen Farben wird der Comic-Look gut in Szene gesetzt. *tk*

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**2011**

FAZIT » **Mal abwarten, wie komplex die Steuerung des Kloppers wird. Grafisch ist das Spiel schon jetzt ein Hingucker.**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Schafft das Cyberpunk-Spektakel jetzt auch auf Konsole den Sprung in die Ruhmeshalle?

360 Ob Ihr den Gegner frontal oder leise von hinten angreift, entscheidet Ihr.

Im Jahr 2000 erschütterte ein Mann namens Warren Spector mit "Deus Ex" die Welt der PC-Spiele. Eine packende Geschichte voller Verschwörungstheorien, mehrere Lösungswege, eine detaillierte Welt, ein im wörtlichen Sinne ausbaufähiger Hauptcharakter und verschiedene Enden trieben Spielern aus aller Welt Tränen des Glücks in die Augen. Auf den Heimkonsolen schlug die Story um J.C. Denton nicht so hohe Wellen und mit dem scharf kritisierten "Deus Ex: Invisible War" demontierten die Entwickler ihr Denkmal selbst. Eidos Montreal versucht nun, dem Science-Fiction-Epos zu neuem Glanz zu verhelfen.

"Deus Ex: Human Revolution" ist ein Prequel zum ersten Teil und spielt 2027. Biomechanische Erweiterungen des menschlichen Körpers stecken noch in den Kinderschuhen und sind heftig umstritten. Der Sicherheitsagent Adam Jensen wird nach einem Zwischenfall unfreiwillig mit Implantaten ausgestattet und in eine globale Verschwörung hineingezogen. Auf der E3 konnten wir ihn in Aktion erleben.

> Das Finale bestreiten wir mit großem Kaliber gegen einen klugen Mech.

In der Demo zeigt der sonnenbebrillte Agent alle Facetten seines Könnens. Mal brauchen wir das Kennwort für einen Club, belauschen deshalb ein Gespräch und finden schließlich einen Pager mit dem Zugangscode auf dem Klo. In einer anderen Szene ballern wir uns durch ein Warenhaus und gehen entweder brachial oder leise vor. Uns fällt auf, dass jetzt ab und zu in der aus "Resident Evil 5" bekannten Schulterperspektive agiert wird. Söldner fällen wir mit einer Mischung aus Schusswaffen und saftig animierten Nahkampfbewegungen. Das Finale bestreiten wir mit großem Kaliber gegen einen klugen Mech. Zwischendurch hackt Jensen Computer, übernimmt die Kontrolle über Geschütztürme sowie Überwachungskameras und nutzt die besonderen Fähigkeiten seiner Implantate: Er sieht durch Wände oder aktiviert eine Predator-ähnliche Tarnfunktion.



360 Adam Jensens Appartement spiegelt eine Mischung aus funktionaler Technik und verschnörkelten Möbeln im Renaissance-Stil wider.

Grafisch präsentiert sich das neue "Deus Ex" sehr stimmungsvoll. Das Design mixt eine dunkle Cyberpunk-Welt mit grellen Lichtern und erinnert stark an Ridley Scotts "Blade Runner". Auch der Sound weiß zu überzeugen. Zum Umfang und zur Dichte der Geschichte lässt sich leider noch nichts sagen, aber wir erwarten, dass die Entwickler das Erbe von Warren Spector in Würde vertreten werden. *tk*

360 Durch die gelben und schwarzen Farbtöne kommt die Trostlosigkeit der nahen Zukunft gut zur Geltung.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Eidos Montreal, Kanada**
Hersteller	**Square Enix**
Genre	**Action-Rollenspiel**
Termin	**2011**

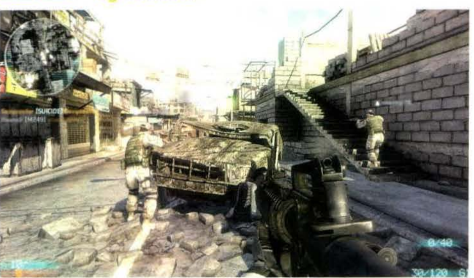
DAS GEFÄLLT UNS
» viel Handlungsfreiheit
» düstere und stimmige Atmosphäre
» viele Möglichkeiten durch Implantate
» Nah- und Fernkämpfe packend inszeniert

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
» Umfang der Handlung noch nicht absehbar
» Komplexität des ersten Teils wird hoffentlich beibehalten

FAZIT » **Verschiedene Lösungswege, coole Implantat-Fähigkeiten, interessante Charaktere und der unverbrauchte Look lassen einen Cyberpunk-Actionthriller höchster Güte hoffen.**

Medal of Honor

PS3 360 Ego-Shooter



PS3 In der Beta seid Ihr in einem zerstörten Teil von Kabul unterwegs. Die verwinkelten Gassen und Ruinen eignen sich perfekt für Team Deathmatch.



PS3 Im afghanischen Bergland greift Ihr einen kleinen Außenposten der Taliban an oder verteidigt diesen. Hier zahlen sich Teamwork und Taktik aus.

Electronic Arts eröffnet die Schlacht um die Ego-Shooter-Krone in diesem Jahr mit einem alten Bekannten in neuem Gewand. "Medal of Honor" ist zurück und nimmt Euch mit in den Krieg gegen die Taliban in Afghanistan. Das beunruhigend reale und aktuelle Setting soll in Verbindung mit einem schnellen und unkomplizierten Mehrspieler-Modus der "Bad Company 2"-Macher DICE "Call of Duty: Black Ops" das Fürchten lehren. Seit Kurzem testen Vorbesteller auf den Maps 'Kabul City Remains' und 'Helmand Valley" das moderne Kriegshandwerk an. In Kabul erlebt Ihr im 'Team Assault' schnörkellose Team-Deathmatch-Action. Im 'Helmand Valley' erklimmt oder verteidigt Ihr in bester "Bad Company 2"-Manier abschnittsweise eine Bergfestung der Taliban. Auf Seiten der Amerikaner fahrt Ihr dafür auch einen Panzer. Ihr wählt aus den Klassen 'Rifleman', 'Special Ops' und 'Sniper' Euren Favoriten aus und steigt durch Abschüsse bis zu 14 Level auf. Dabei hagelt es dann Medaillen, neue Waffen und Ausrüstung. Mehrere Abschüsse hintereinander füllen Eurer Punktekonto und schalten zum Beispiel einen einmaligen Mörserschlag frei. Die Beta lief für uns überraschend rund, Abstürze sind selten, allerdings klagen im Internet andere Spieler über teils gravierende Probleme. Die Grafik ist schon jetzt sehr ansehnlich, wir vermissen aber bislang die umfassenden Zerstörungsoptionen, die wir aus "Bad Company 2" gewohnt sind. Fehlerhaft arbeitet derzeit das Team-Balancing, oft ist eine Fraktion hoffnungslos unterbesetzt. Insgesamt bewegt sich der Spielablauf vom etwas langsameren "Bad Company 2" weg hin zum schnellen Geballer Marke "Call of Duty". Schmankerl für PS3-Soldaten: Ihre Limited Edition wird exklusiv ein HD-Remake von "Medal of Honor: Frontlines" enthalten. *tk*

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**14. Oktober**

FAZIT » **Der Angriff auf den Ego-Shooter-Thron könnte gelingen – "Call of Duty" wird es mit diesem Rivalen schwer haben.**

GoldenEye 007

Wii Ego-Shooter



Wii Das Damm-Areal erstrahlt in neuem Glanz: Die Beleuchtung ist stimmig,...



Wii ...die Effekte sind wuchtig. Derzeit noch mittelmäßig: die Waffenmodelle.

Ausgerechnet Eurocom, Entwickler zahlreicher gefälliger Lizenzspiele ("Ice Age 2", "Batman Begins") tritt in die Fußstapfen der Hitschmiede Rare: "GoldenEye 007" für Wii will eine eigenständige Neuinterpretation des gleichnamigen N64-Shooters sein. Jüngst haben die Engländer durch ihre Früchte tragende Kooperation mit Visceral Games (Ergebnis war das formidable "Dead Space Extraction") Mut gesammelt - so trauen sie sich, Pierce Brosnan durch den aktuellen Bond Daniel Craig auszutauschen. Auch werdet Ihr kein bloßes Remake der N64-Missionen mit neuer Technik erleben. Wir bekamen in Los Angeles die Damm-Mission zu sehen und konstatieren: Eurocom schneidert dem Shooter-Opa nicht nur ein grafisch ansehnliches Gewand, die spannende Mischung aus Schleichpassagen und wüsten Feuergefechten weist viele Pluspunkte eines modernen Ego-Shooters im "Call of Duty"-Stil auf: intensiv inszenierte Nahkampfkills, ein eigenständig agierender (und tötender) KI-Kompagnon, rasante Rail-Shooter-Abschnitte, elegantes Flanken über (zerstörbare) Deckungen und punktuell eingesetzte Zeitlupen, z.B. wenn Ihr einen Raum voller Feinde stürmt. Gleichzeitig bewahrt der Titel beliebte Spielelemente: Auf höheren Schwierigkeitsgraden halten Euch zusätzliche Missionsziele auf Trab, im Splitscreen-Mehrspieler-Modus beharken sich bis zu vier Spieler mit klassischen Figuren (Oddjob, Jaws, Trevelyan, etc.).

Wie früher stellt Ihr Zusatzbedingungen à la 'Golden Gun' oder 'License to Kill' ein, konfiguriert die Waffensets und nutzt den Radar (bzw. den Bildausschnitt des Gegners). Bleibt die prekäre Frage, ob ein Ego-Shooter mit (schicker) Wii-Grafik einem "Modern Warfare 2" oder "Killzone 3" im HD-Zeitalter das Wasser reichen kann... *ms*

Entwickler	**Eurocom, England**
Hersteller	**Activision**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Das Potenzial ist da: technisch ansehnlicher Wii-Shooter, der die alten Bond-Stärken mit neuen Actionelementen würzt.**

NeverDead

PS3 360 Action



PS3 Kopflose Action? Held Bryce zerfällt inmitten der zünftigen Schießereien schon einmal in seine Einzelteile – doch er feuert unermüdlich weiter!

Mit "NeverDead" präsentiert Konami eine neue Marke voller übertriebener Daueraction. Noch konnten wir das Werk der "Aliens vs. Predator"-Macher nicht selbst spielen, doch erste Informationen lassen auf eine krude Ballerei schließen, bei der schwarzer Humor ebenso präsent sein wird wie garstige Mutanten und fette Explosionen. Weil zudem Shinta Nojiri ("Policenauts", "Metal Gear Ac!d"-Reihe) als Game Designer und Produzent an Bord ist, freuen wir uns trotz Rebellions letzten Spielspaßgurken à la "Shellshock 2" auf "NeverDead". Das Spiel um Held Bryce sieht gut aus, setzt wie "Vanquish" auf Tempo und verspricht ein neues Feature: Bryce verliert Körperteile und sammelt die besiegten Gegner ein. *mh*

Entwickler	**Rebellion, England**
Hersteller	**Konami**
Termin	**2011**

FAZIT » **Kopf ab, Arm ab, Dauerfeuer frei: "NeverDead" versprüht eine Menge B-Movie-Charme, spielerische Details sind jedoch rar.**

God of War: Ghost of Sparta

PSP Action



PSP Das E3-Demolevel von "Ghost of Sparta" spielt inmitten einer Seeschlacht.

Erst vor wenigen Wochen hat Sony das nächste "God of War" für PSP angekündigt – auf der E3 durften wir schon selbst die Klingen schwingen. Wie im Vorgänger weicht Kratos bei gehaltenen Schultertasten mit dem Analogstick elegant aus, typische Button-Drück-Prüfungen öffnen Türen, flüssige Metzelattacken mit den Chaosklingen schicken Horden griechischer Monster über den Styx. Im Demolevel wundern wir uns über eine Vielzahl spinnenartiger Krabbelgegner, freuen uns über das neue 'Renn' zum Feind und wirf ihn'-Manöver (Schulter- plus Kreistaste) und beißen schließlich beim kniffligen Endgegner, einem gewaltigen Tatzelwurm, ins Gras. "Ghost of Sparta" ist ein vorprogrammierter Mobilhit, lockt nach "God of War III" aber keinen Grafikfreund mehr hinter dem Ofen hervor... *ms*

Entwickler	**Ready at Dawn, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Grafisch auf dem hohen Niveau des PSP-Vorgängers, spielerisch gewohnt hochwertig – hoffentlich länger als sechs Stunden.**

Gears of War 3

360 Action



360 Im Story-Modus treffen Marcus Fenix und seine drei Koop-Kollegen auf eine neue Gegnerklasse, die kleinere Wesen gebärt und sich als hartnäckig erweist.

Nachdem im Vorgänger der Horde-Modus vorgestellt wurde, lässt sich Epic Games erneut nicht lumpen und präsentiert den Beast-Modus. Hier wie da tritt eine Gruppe menschlicher Spieler gegen KI-gesteuerte Feindeswellen an. Der neue Modus setzt dabei auf Teamarbeit wie nie zuvor, denn erstmals schlüpft Ihr in die Haut der Locust in all ihrer spielerisch höchst unterschiedlichen Form.

Durch gelungene Aktionen verdient Ihr Punkte, die Ihr zwischen den Matches und nach dem Ableben in eine der vier Charakterklassen investiert. Im Auswahlmenü entdecken wir neben regulären Soldaten eine niedere Gruppe von Kriech- und Krabbelwesen. Während der Ticker als wandelnde Bombe dient, hüpft Wretch affenartig über den Boden, meidet aber im Gegensatz zu Teil 2 Wände. Der Tausendfüßler Serapede vergräbt sich und ist nur von hinten verwundbar. Brachialer gebärden sich Locust der Boomer-Klasse: Butcher schwingt ein riesiges Messer, Grinder schwört auf seine Minigun, die nur langsam anläuft, und Savage verschießt unterirdische Raketen, die sich geradeaus fortbewegen, bis sie auf ein Hindernis oder einen Widersacher treffen. Der Mauler hält einen Schild und schwingt einen trägen wie tödlichen Morgenstern. Die Klasse der Humanoiden schließlich beherbergt die Kantus. Die drahtigen Biester schleudern die Sicht raubende Tintengranaten und heilen Kameraden, die vor dem Tod Hilfe suchend über den Boden robben – wie im Vorgänger.

Der anspruchsvollste Charakter ist der Berserker. Die Hünen sind uns noch von früher in unangenehmer Erinnerung, rennen sie doch nach einem markerschütternden Schrei schnurstracks geradeaus und verteilen fatale Hiebe – spielerisch durch das enorm eingeschränkte Sichtfeld recht knifflig. Spannenderweise nutzen nur Standard-Krieger die Umgebung als Deckung, Kantus kompensieren ihre Größe mit Unverwundbarkeit gegenüber regulären MGs sowie zufällig auf den Karten platzierten Geschützen. Da müssen schon Raketen, Granaten oder gar ein 'Hammer der Morgenröte' her. *mh*

Entwickler	**Epic Games, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**8. April 2011**

FAZIT » **Gewohnt vor Testosteron strotzendes Actionfeuerwerk, dessen neuer Mehrspieler-Modus Teamwork in den Mittelpunkt rückt.**



360 Die bislang gezeigten Szenarien des Locust-Krieges erwecken einen ungewohnt farbenfrohen, hellen Eindruck – mal abwarten, ob das so bleibt!

XCOM

360 Ego-Shooter

Die "BioShock 2"-Macher 2K Marin nehmen sich der kultigen PC-Strategieserie "X-Com" an und wagen sogleich einen krassen Schnitt, der bei alten Fans auf den ersten Blick für Stirnrunzeln sorgt: Aus der isometrischen Rundenstrategie der 1990er wird eine brisante Mischung aus Erforschen und Ego-Action.

Ausgangspunkt ist die heile Welt des Amerika in den 1950er-Jahren - voll von überschwänglichem Patriotismus, grünen Vorgärten, blitzblanken Diners und leckerer Limonade. Als Mitglied der geheimen XCOM-Regierungsbehörde sollt Ihr einer extraterrestrischen Bedrohung Einhalt gebieten. Immer wenn einer Eurer Kollegen bei der täglichen Überwachungsarbeit in der XCOM-Basis etwas Verdächtiges abhört oder einen Hilferuf empfängt, leuchtet auf Eurer Karte ein neuer Einsatzort auf. Das Hauptquartier ist auch der Ort für die Waffenforschung; von Streifzügen mitgebrachtes Material verwenden Eure Wissenschaftler für die Entwicklung schlagkräftiger Waffen - von der schnöden Shotgun bis hin zu einer mit Alienschleim gefüllten Brandgranate (siehe Bild).


360 Unser Agentenfreund liegt im Clinch mit dem Alienglibber – eine Brandgranate schafft Abhilfe; ob Ihr dem Kollegen damit auch schadet, wissen wir noch nicht.

Mit zwei KI-gesteuerten Kompagnons stürzen wir uns sogleich in die erste Mission - die Agenten eilen durch eine schön inszenierte, dezent comichaft verzerrte Kleinstadtidylle. Der friedliche Schein trügt, bald begegnen uns die ersten Anzeichen der Außerirdischen - zuerst ein mit schwarzem Glibber überzogenes Dreirad, dann eine vollgeschleimte Menschenleiche. Wer die virtuelle Kamera zückt und die 'Fundstücke' ablichtet, erhält wertvolle Informationen, die später Eure Forscher beflügeln können. Die dichte Soundkulisse erzeugt zusätzliche Spannung: Alltagsgeräusche wie Kinderlachen und Rasenmäher-Lärm wechseln sich mit panischen Schreien und plötzlichem Lärm ab.

Dann erspähen wir eine kleine Armee schwarzer Blobs, die auf ein Einfamilienhaus zustürmt. Wenige Sekunden später wird aus dem gemächlichen Ego-Spaziergang eine wütende Shooter-Schlacht, die zugegebenermaßen noch sehr chaotisch wirkt: Mit der Schrotflinte ringen wir die wabernden Wesen zu Boden, mit unseren Brandgranaten geben wir dem Alienschleim den Rest. Als einer unserer Kollegen tot, dafür ein Hausbewohner gerettet ist und die Gefahr gebannt scheint, taucht eine blitzumzuckte, unverwundbare Aura über dem Haus auf, die verheerenden Schaden anrichtet. Der einzige Ausweg ist die panische Flucht zurück zum Wagen der Agenten. Als die dort angekommen sind, endet die E3-Präsentation: Wenngleich wir über den spielerischen Gehalt der Action-Einlagen noch kein Urteil abzugeben imstande sind, haben uns das ungewöhnliche Szenario, die Möglichkeiten des Erforschens und die spannende Story sehr neugierig gemacht - vielleicht hat die Xbox 360 mit "XCOM" tatsächlich einen dicken Exklusiv-Trumpf in der Hinterhand. *ms*

Entwickler	**2K Marin, Australien**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**2011**

FAZIT » **Kein weiterer Shooter von der Stange: Einfallsreiche Waffen, Alienmaterial-Forschung und freie Missionswahl klingen verlockend.**

Twisted Metal

PS3 Action


PS3 Immer feste drauf mit Vollgas und Dauerfeuer: "Twisted Metal" heißt nicht nur wie der PSone-Urahn von 1996, auch spielerisch hat sich wenig geändert.

Nach einer langen Schaffenspause kehrt David "God of War" Jaffe zu dem Titel zurück, mit dem er seine Karriere startete: Chaos-Clown Sweet Tooth wird aus der Versenkung geholt und wie im ersten "Twisted Metal" dreht sich in der PS3-Episode alles darum, mit Vehikeln wild durch die Gegend zu heizen und alle anderen Fahrzeuge in die Luft zu jagen. Zündende neue Ideen konnten wir keine sichten, sieht man davon ab, dass jetzt auch Hubschrauber unterwegs sind.

Grafisch macht der Action-Radau noch keine sonderlich eindrucksvolle Figur, doch in der Hektik mit 16 Spielern online braucht es das vielleicht auch gar nicht... *us*

Entwickler	**Eat Sleep Play, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**2011**

FAZIT » **Rabiate Vehikelschlachten mit jeder Menge Krach-Bum: technisch noch unspektakulär, aber für Online-Rabatz ideal.**

Halo: Reach

360 Ego-Shooter


360 Überraschung: "Halo: Reach" bietet packende Weltraum-Gefechte im Stile eines "Colony Wars" (PSone). Der Schwerpunkt bleibt natürlich bei Ego-Action.

Damit hat niemand gerechnet: In Bungies letztem "Halo"-Abenteuer tretet Ihr nicht nur in klassischer 'Ich laufe aus der Ego-Perspektive über einen Planeten'-Manier gegen die Covenant-Widerlinge an. Etwa in der Mitte der Storykampagne schwingt Ihr Euch für eine Mission in ein Saber-Raumschiff und tragt im Orbit des Planeten Reach eine fulminante Schlacht aus. Das Beste: Dieser Weltraumausflug wird wie der Rest kooperativ zu viert spielbar sein. Eine Kinect-Unterstützung fehlt ebenso wie eine Referenz-Optik: "Halo: Reach" sieht gut aus, kann mit Grafikbomben à la "Killzone 3" oder "Call of Duty: Black Ops" jedoch nicht mithalten. *os*

Entwickler	**Bungie, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**14. September**

FAZIT » **In puncto Steuerung eine Bank, grafisch jedoch verbesserungswürdig: Der Weltraum-Ausflug verspricht Abwechslung.**

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Vor 16 Jahren sorgte Rare mit "Donkey Kong Country" auf dem Super Nintendo für Furore. Jetzt ist der Krawatten tragende Gorilla zurück!

Aus der Ferne näherte sich dumpfes Trommeln, als Nordamerikas Nintendo-Chef Reggie Fils-Aime auf der hauseigenen Pressekonferenz die Rückkehr einer Firmenikone ankündigte. Und siehe da: Nur wenige Augenblicke später sprang ein altbekanntes Duo über den Bildschirm – mit simultanem Zweispieler-Modus, wie sich schnell herausstellte.

"Donkey Kong Country Returns" lautet in diesem Jahr die Devise zum Weihnachtsfest, denn dann steht uns ein Wii-exklusives Hüpfabenteuer ins Haus, das vor allem Liebhaber der Original-Trilogie (erschienen für das SNES) aus dem britischen Entwicklerhaus Rare begeistern dürfte. Für den Fan-Service zuständig sind diesmal nicht die von Microsoft annektierten Engländer, sondern Texaner. Die Retro Studios haben in der letzten Dekade mit der "Metroid Prime"-Serie eindrucksvoll bewiesen, dass sie sich auf die Modernisierung klassischer Spielkonzepte verstehen. Doch offensichtliche Experimente scheinen im neuen Abenteuer des Gorillas Mangelware zu sein, präsentiert es sich doch als 2D-Hüpfspiel mit vielen Spielabschnitten auf einer verbindenden Weltkarte. Diesmal jedoch sollen stets mehrere Wege zum jeweiligen Levelboss führen, was den Wiederspielwert ebenso steigern dürfte wie der fordernde Schwierigkeitsgrad. Frische Ideen verbergen sich im Detail, das erfahren wir schon während der ersten Präsentation des Spiels und es bestätigt sich, als wir erstmals selbst Hand an das affige Duo Donkey und Diddy legen.

Affenspaß garantiert

Der Einstieg erweist sich als liebevolle Hommage an das Original von 1994, als wir Nunchuk und Wii-Remote kräftig schütteln, um mit unserem Helden dessen Hütte zu verlassen. Prompt marschieren wir nicht wie vom Spiel erwartet nach rechts los, sondern wenden uns nach links, wo bereits der erste Geheimraum wartet. In gewohnter Manier klauben wir die Bananen auf, mit denen wir im Verlauf des Spiels Bonuskräfte wie größere Schadensresistenz oder zusätzliche Herzcontainer erwerben. Richtig gelesen: Donkey steckt nun mehr als einen Treffer ein, was sich angesichts des fiesen Gegneraufgebots und knackiger Sprungpassagen als angebracht erweist.

Durch schnelle Controllerbewegungen pocht Donkey Kong auf den Boden, was Euch oftmals mit verborgenen Bananen oder Extraleben belohnt. Per Tastendruck rennt Euer Held, auf Wunsch führt er eine Rolle aus, die nicht nur Hindernisse zer-



Wii Die dicken Levelbosse hauen die Umgebung schon mal kurz und klein.



Wii Beinharte Geschicklichkeitspassagen stehen auch in Form von schwebenden Fässern auf dem Plan, die Euch diesmal ab und an sogar effektvoll in den Hintergrund katapultieren.



Wii In der Lore ist Timing unerlässlich, um alle Bananen zu sammeln, ohne in Abgründe zu stürzen.



Wii Kennen wir diese fleischfressenden Pflanzen nicht aus Marios Spielen? Hier wie da solltet Ihr sie meiden!

Diesmal führen stets mehrere Wege zum Levelboss.

Wii Donkey und Diddy begeben sich auf ein frisches Hüpf-Abenteuer, das mit vielen neuen Feinden aufwartet – spielerisch orientiert sich Retro Studios' Affenzirkus angenehm an den Stärken der 16-Bit-Ära.



Wii Ob flotte Rolle am Boden (um den Kanonenkugeln auszuweichen) oder langsames Gleiten in der Luft (dank Diddy): Im Team meistert das affige Gespann jede Gefahr leichter.

stört, sondern auch Gegnern den Garaus macht, denen Ihr ansonsten auf den Kopf hopsen müsstet. Doch Donkey kann auch romantisch sein: Legt Euch flach auf den Boden und pustet Blüten vom Stängel. In den bisherigen Levels ist uns der Sinn dieser Aktion noch nicht klar geworden, die Entwickler verweisen geheimnisvoll auf die zweite Hälfte des Spiels. Darüber hinaus sammeln wir auch diesmal wieder vier Buchstaben pro Level, um den Namen KONG zu vervollständigen, fünf Puzzlestücke und etliche Geheimräume harren ebenfalls ihrer Entdeckung.

Unzertrennliche Freunde

Doch ein "Donkey Kong Country" wäre nicht komplett ohne Verbündeten an Eurer Seite. Noch im ersten Level spüren wir ein Holzfass auf, in dem unser alter Freund Diddy Kong hockt. Diesmal allerdings ist kein Wechsel zwischen den beiden Charakteren vorgesehen, stattdessen aktiviert Diddy bei Sprüngen nun ein Jetpack, das Eurem Gespann weitere Hüpfer erlaubt. Da beide Helden über mehrere Herzcontainer verfügen, verdoppelt Ihr somit die Anzahl möglicher Treffer, die Ihr kassieren dürft, ohne an einem der Checkpoints innerhalb der Levels neu zu beginnen.

Durch die Beschränkung auf den zweidimensionalen Spielablauf erleben wir nicht nur gewohnte Szenen wie schweißtreibende Lorenfahrten über brüchige Gleise in neuem Grafikglanz, auch ein Bosskampf fordert unser Können: Ein glubschäugiges Froschwesen mit Stacheln auf dem Kopf rennt in einer Arena hin und her, während wir versuchen, auf seinen Rücken zu hopsen.

Einen ganz besonderen Augenschmaus erleben wir in einem Level, welches Bananen, Affen und Feinde im Gegenlicht der Dämmerung als schwarze Konturen zeigt. Sorgten schon früher schwebende Fässer für beinharte Timingpassagen, so katapultieren sie Euch nun auch in den Hintergrund, was nicht nur neue Wege ebnet, sondern auch verdammt cool aussieht. *mh*

RARE-PERLEN FÜR NINTENDO





Zwischen 1994 und 1996 veröffentlichte Rare für das Super Nintendo mit der "Donkey Kong Country"-Trilogie hochkarätige 2D-Jump'n'Runs, welche die Ablösung des 16-Bitters durch die PSone noch einmal hinauszögerten. Mit perfekter Spielbarkeit, detaillierten Rendergrafiken, Spitzenmusik und jeder Menge Humor sorgten die Briten für offene Münder und zementierten ihren Ruf als Topentwickler. Kein Wunder, dass Umsetzungen der Affenabenteuer für Game Boy Color und Game Boy Advance folgten. Nach zahlreichen Spielen für ZX Spektrum, C64 und NES war das 1985 gegründete Studio mit "Battletoads" spielerisch eher schwach auf dem Super Nintendo gestartet, mit "Donkey Kong Country" begann jedoch eine exquisite Spieleflut, die auf dem N64 ihren Höhepunkt erreichte und Nintendo-Fans Hits wie "Banjo-Kazooie", "Conker's Bad Fur Day", "Perfect Dark", "Blast Corps" und "Diddy Kong Racing" bescherte. 2002 schließlich kaufte Microsoft das Entwicklerhaus, bedingt durch einige Personalwechsel und durchwachsene Titel wie "Perfect Dark: Zero" fand der kreative Höhenflug ein jähes Ende. Nachdem Rare die Avatare für Xbox 360 entworfen hat, gestalten die Briten heute unter neuem Logo hauptsächlich Spiele für die Kinect-Peripherie.

System	Wii
Entwickler	Retro Studios, USA
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	4. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS
- famose Grafik
- steckt voller Geheimnisse
- Zweispieler-Modus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Steuerung darf noch einen Tick präziser werden

FAZIT » **Fulminante Rückkehr eines Nintendo-Stars mit bewährter 2D-Spielmechanik und jeder Menge frischer Ideen – erstmals im Duett spielbar.**

GESCHICKLICHKEIT

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

AFFENTHEATER IN TEXAS

M! Games diskutiert mit Nintendo und den "Metroid Prime"-Machern über krokodilfreie 2D-Hüpfspiele, geflügelte Schwertfische und eine schicksalhafte Begegnung.

M! Games: Ich war auf der Nintendo-Pressekonferenz und es war umwerfend, ein neues "Donkey Kong Country"-Spiel zu sehen. Gestern hatte ich dann die Gelegenheit, es selbst zu spielen und meine erste Frage muss lauten: Warum 2D?

Bryan Walker: Warum nicht?

Nun, gerade die Retro Studios haben doch mit der "Metroid Prime"-Serie gezeigt, wie man 2D-Konzepte weiterentwickelt und erfolgreich in die dritte Dimension hievt. Und für das N64 gab es bereits ein "Donkey Kong Country" in 3D. Die Frage liegt also durchaus nahe.

Michael Kelbaugh: Die Herausforderung bestand von Anfang an darin, ein besseres "Donkey Kong Country" zu machen – und das ist ein Sidescroller-Spiel. Das war unsere Aufgabe und Ziel. "DKC" ist kein Ego-Shooter. Auch wenn wir Erfahrung mit Adventure-Spielen in der Ego-Perspektive haben, glaube ich daran, dass ein guter Entwickler jedes Spiel machen kann, unabhängig von Perspektive und Genre. Wir haben sehr talentierte Leute, die Spiele für jedes Genre erschaffen können. Deshalb hat das Projekt gut zu uns gepasst. Wie Sie wissen, haben wir mehr als zehn Jahre lang an der "Metroid Prime"-Serie gearbeitet. "DKC" war eine tolle Gelegenheit, etwas Neues auszuprobieren.

Was mich im Vergleich zur Originalserie beeindruckt hat, ist die Tatsache, dass es anscheinend noch viel mehr Geheimnisse gibt. Zum Beispiel die K-O-N-G-Buchstaben, fünf Puzzleteile pro Level oder Pusteblumen – ein Feature, dessen Bedeutung ich nicht verstanden habe. Donkey Kong legt sich auf den Boden und bläst Blüten vom Stängel. Wozu ist das gut?

Kensuke Tanabe: Das Puste-Feature dient dazu, die Umgebung zu verändern. Wie Sie richtig bemerkt haben, gibt es eine Menge verborgener Elemente und Gegenstände im Spiel. Mittels Puste-Feature experimentieren Sie mit Ihrer Umwelt. Doch wenn Sie das tun, was ändert sich dann? Nun, es könnte Sie zu einigen der geheimen Spielgegenstände führen.

Je weiter Sie in das Spiel vordringen und die zweite Hälfte erreichen, desto bedeutender wird das Puste-Feature werden. Es wird Stellen geben, an denen dieses Spielelement zum Lösen von Puzzles notwendig ist, um letztendlich weiterzukommen.

Wird denn – wie in den alten Spielen – eine Prozentanzeige Aufschluss darüber geben, wie weit ich im Spiel vorangeschritten bin? Das erste "Donkey Kong Country" konnte man immerhin mit nur etwa 50% abschließen. Ich vermute, dass sich das Aufspüren von Geheimnissen auf die Prozentwertung auswirkt.

Tanabe: Es gibt keine Prozentangabe wie in früheren Spielen. Aber während Sie die verschiedenen Levels spielen, können Sie viele verborgene Objekte entdecken, wenn Sie aufpassen. Diese führen Sie in geheime Bereiche, zu denen Sie anderweitig keinen Zugang hätten. Somit lohnt sich Ihre Aufmerksamkeit auch ohne Prozentanzeige, denn Sie versäumen einige wirklich coole Levels, wenn Sie nicht ständig nach geheimen Gegenständen Ausschau halten.

Und weshalb sollte ich die fünf Puzzleteile sammeln?

Tanabe: Es gibt ein paar Dinge, die Sie damit anstellen können. Während Sie diese einsammeln, werden sie allmählich ein Bild ergeben, das verrät, wie viele Teile Sie bereits gesammelt haben.

Bryan Walker: Es wird sich in jedem Fall lohnen, alle verborgenen Gegenstände im Spiel zu sammeln. Sie dienen zum Freischalten von Inhalten und bestimmten Power-Ups, die sich in manchen Fällen dramatisch auf das Spiel auswirken werden. Außerdem werden so bestimmte Levels freigeschaltet, die den Aufwand definitiv wert sind.

Die ursprüngliche Serie hatte Tiere wie das Nashorn oder den Schwertfisch. Werden auch sie zurückkehren?

Tanabe: Nun, wie kann ich diese Frage beantworten? Ich werde mein Bestes geben, um Ihre Erwartungen nicht zu enttäuschen!

Eine diplomatische Antwort. Früher gab es Unterwasser-Levels. Jetzt auch?

Tanabe: Tut mir Leid, diesmal wird es keine Unterwasser-Levels geben.



Michael Kelbaugh,
President/CEO
Retro Studios, USA



Bryan Walker,
Senior Director of Development
Retro Studios, USA



Kensuke Tanabe,
Manager Production Group No. 3,
Software Planning & Development
Division Nintendo, Japan

Und damit auch keinen Schwertfisch!
Kelbaugh: Vielleicht ein Schwertfisch mit Flügeln?

Den würde ich gerne sehen. Ihr Texaner seid schon ein verrückter Haufen! Wie steht es um die anderen Charaktere wie den Endboss King K. Rool oder Cranky Kong?
Tanabe: Diesmal haben wir kein einziges Krokodil im Spiel. Stattdessen gibt es brandneue Gegner, die Sie noch nie zuvor gesehen haben. Und was Lanky und Cranky Kong betrifft, möchten sich vielleicht die Herren der Retro Studios äußern.
Walker: Das Spiel ist zu 100 Prozent Lanky-frei. Sie werden aber ein paar andere alte Bekannte treffen.

Soweit ich das feststellen konnte, kann ich als Solo-Spieler nicht zwischen den beiden Charakteren Diddy und Donkey wechseln. Stimmt das?
Tanabe: Sie haben Recht, das geht diesmal nicht. Stattdessen werden Sie beide zusammen steuern.

So wie mit dem neuen Jetpack-Feature?
Tanabe: Ja, genau.

Ich habe einige Spielelemente mit Bewegungssteuerung gesehen. Durch Schütteln des Nunchuk zum Beispiel klopft Donkey auf den Boden. Welche besonderen Bewegungsfeatures dürfen Spieler noch erwarten?
Walker: Die Standardsteuerung funktioniert mit Nunchuk und Wii-Remote, denn es fühlt sich recht natürlich an, wenn man so auf den Boden klopft. Zudem lässt sich das Spiel auch nur mit der Remote spielen. Das funktioniert dann ähnlich wie bei "New Super Mario Bros. Wii". In dem Fall schüttelt man den quer gehaltenen Controller für den Bodenstampfer.

Wird es einen Versus-Modus geben, ähnlich zu "New Super Mario Bros." auf DS mit dieser spaßigen Sternenjagd?
Tanabe: Höchstwahrscheinlich nicht.

Ich habe einigen Leuten beim Spielen zugesehen und wie gesagt auch selbst gespielt. Wir sind alle recht oft gestorben, denn das Spiel ist nicht gerade einfach. Andererseits habe ich einige Kompromisse im Vergleich zu früher bemerkt, denn nun gibt es Herzcontainer. Was möchten Sie mir dazu erzählen?
Tanabe: Ähnliches habe ich auch schon gehört und anscheinend ist es tatsächlich kein sehr einfaches Spiel. Als Sie so oft gestorben sind, hatten Sie das Gefühl, den Controller weglegen zu wollen, um aufzuhören?

Nein, überhaupt nicht.
Tanabe: Dann sind wir wohl auf dem richtigen Weg! Wenn ich die Wahl habe zwischen einem Spiel, das schnelles Vorankommen ermöglicht, dabei aber langweilig wird, und einem Spiel, das etwas Anstrengung erfordert und stetig neue Herausforderungen bietet, würde ich mich immer für Letzteres entscheiden. Darum geht es uns auch in diesem Fall. Sollten Sie an den Punkt kommen, wo Sie den Controller genervt zu Boden werfen und nicht weiterspielen möchten, hätten wir unser Ziel verfehlt. Deshalb geben wir unser Bestes, um die richtige Balance zu finden und das Spiel fordernd zu gestalten. Gleichzeitig haben wir verschiedene Systeme integriert, die sicherstellen, dass die Spieler genügend Unterstützung bekommen.
Walker: Wir haben eine Reihe unterschiedlicher Tutorial-Systeme im Spiel, die Frust vermeiden sollen. Wenn man eine bestimmte Anzahl von Toden gestorben ist, greift ein System ein.

Zum Sterben habe ich gleich eine Frage, doch vorweg möchte ich etwas zur Struktur der Weltkarte wissen, über die wir bereits gesprochen haben: Wird es wie in "Mario"-Spielen so etwas wie kleine und große Schlösser mit Mini- und Endbossen geben?
Tanabe: Nicht ganz. Jede Welt hat ein Ziel und auf dem Weg dorthin erleben Sie unterschiedlichste Levels. Es gibt aber keine eindeutige Route, sondern mehrere Pfade auf dem Weg dorthin. Der Boss eines jeden Abschnitts wartet im letzten Level auf Sie.

Nun zur eigentlichen Frage: Was geschieht, wenn all meine Extraleben verbraucht sind?
Tanabe: Game Over! (lacht)
Walker: Ich möchte noch einmal kurz zum Thema Bosse zurückkehren. Eines der Highlights der "Metroid Prime"-Serie waren die fordernden Bosse. Das liegt überwiegend an Herrn Tanabe, den ich für einen der großartigsten Boss-Designer der Branche halte. Er hat auch bei "Donkey Kong Country Returns" einen großartigen Beitrag geleistet, denn sie sind sehr vielseitig und fordernd - sowohl für Solisten als auch im Zweispieler-Modus.

Es wird also mehr geboten, als dreimal auf den Kopf zu springen?
Walker: Ja, Sie müssen jetzt viermal springen (lacht).

So liebe ich das: Auf zu neuen Grenzen! Wie kommt Ihr nur auf solch geniale Ideen? Doch zurück zum Thema - Game Over. Wo fange ich dann neu an? Womöglich im ersten Level?
Kelbaugh: Es gibt ein Checkpoint-System. Sie müssen nicht alles nochmals machen. Wie Sie in der Demo gesehen haben, gibt es in jedem Level ein Schwein. Dort steigen Sie wieder ein.

Klar, so läuft das innerhalb eines Levels. Aber wenn alle Leben weg sind, wo geht es dann weiter?
Tanabe: Im Spiel gesammelte Bananen-Münzen können Sie auch ausgeben und damit Dinge kaufen, die das Vorankommen im Spiel vereinfachen. Sie könnten beispielsweise ein Objekt erwerben, das den Schaden durch Feindkontakt reduziert. Oder Sie erwerben einen zusätzlichen Herzcontainer. Je häufiger Sie also ein Level spielen, desto mehr Münzen haben Sie. Dementsprechend mehr dieser nützlichen Objekte können Sie kaufen.

Sie haben vorhin neue Gegner erwähnt. Geben Sie uns bitte einen kurzen Ausblick?
Walker: Es gibt ein breites Spektrum an Gegnern im Spiel. Von den neuen Tikis gibt es zum Beispiel eine Reihe verschiedener Typen, zumal sie für die erzählte Geschichte auch relevant sein werden. Wir haben fliegende Kreaturen und welche, die im Zweispieler-Modus besondere Herausforderungen bieten. Wir sind ziemlich stolz auf die Vielfalt an Gegnern im Spiel - auch ohne Alligatoren und Krokodile!

Von einem Erlebnis möchte ich Ihnen unbedingt berichten: Als Donkey Kong zu Beginn aus seiner Hütte hüpfte, bin ich zuerst nach links gegangen - so wie damals im ersten Spiel. Und ich erhielt dafür tatsächlich eine Belohnung. Wird es mehr solcher Referenzen geben?
Tanabe: Ja, haufenweise. Und je besser Sie sich mit dem Prinzip auskennen, wie man solche Geheimnisse aufspürt, desto mehr werden Sie für Ihr Wissen belohnt.
Walker: Achten Sie genau auf die Umgebung! Überall sind Sachen versteckt.

Das habe ich schon bemerkt. Zum Beispiel gab es eine Kanone, die man aktiviert, um ein Piratenschiff mit Bonuslevel zu betreten. Außerdem habe ich diese schießenden Fässer entdeckt, die mich diesmal auch in den Hintergrund schießen. Das sieht toll aus, spielerisch ist es aber irrelevant, ob ich nun vorne oder hinten hüpfe. Wird der Wechsel zwischen Hinter- und Vordergrund auch anderweitig genutzt?
Tanabe: Im Kern unterscheidet sich die Spielweise tatsächlich nicht, Sie haben Recht. Aber wenn Sie im Hintergrund einen interessanten Ort sehen, fragen Sie sich vielleicht, wie man wohl dorthin kommt. Es verleiht dem Spiel eine zusätzliche Ebene, wenn es stets einen anderen Weg gibt, den man gehen könnte.

Wie viele Personen arbeiten denn am Spiel?
Kelbaugh: Wir haben 44 Vollzeitangestellte und zwölf Vertragsarbeiter. Aber das Spiel wird nicht exklusiv von Retro-Mitarbeitern entwickelt. Es sind auch Leute von Nintendo Japan, Nintendo of America und Nintendo of Europe beteiligt. Das Entwicklerteam besteht aus rund 70 Menschen, aber im Hintergrund sind noch mehr beteiligt - es ist ein Teamprojekt. Je nachdem, wo wir uns im Entwicklungszyklus befanden, waren Mitarbeiter der europäischen Niederlassung beteiligt, beispielsweise an der Lokalisierung. In der Testphase holten wir Leute aus Europa und den USA dazu. Im Kern wird das Spiel aber von Leuten bei Nintendo Japan und Retro entwickelt.

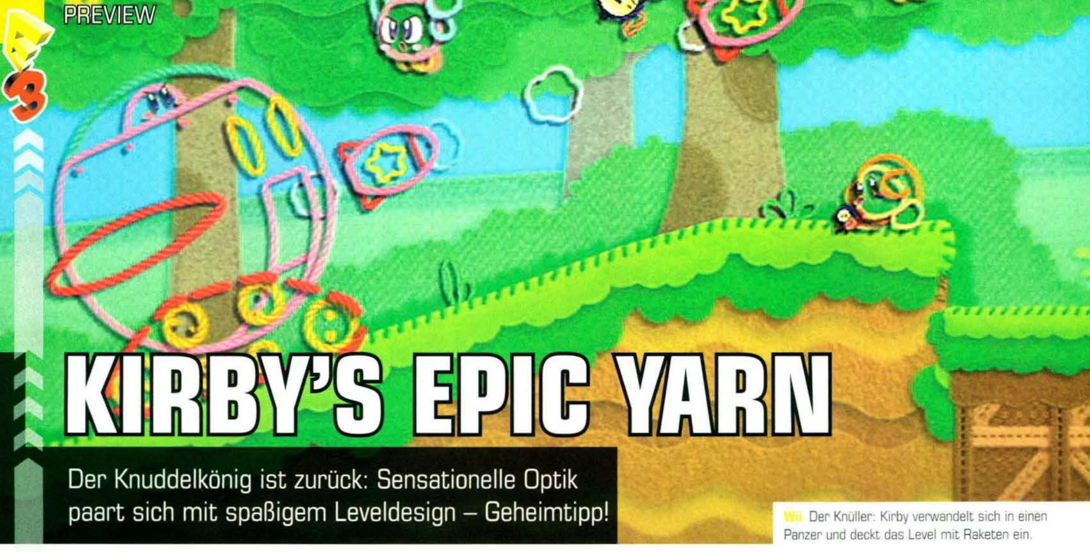
"Donkey Kong Country Returns" sieht besser aus als ein Großteil der Wii-Spiele, die ich bislang gesehen habe. Hat Retro einfach nur sehr talentierte Programmierer? Die Grafik ist doch ziemlich scharf...
Walker: Wir haben fantastische Ingenieure und für die "Metroid Prime"-Serie wir ein sehr gutes Rendering-System entwickelt. Das haben wir seit Beginn dieses neuen Projektes deutlich vorangetrieben - mehr Details, mehr Ressourcen, mehr Lichtquellen, viel mehr als noch in der "Prime"-Serie. Zudem beschäftigen wir sehr engagierte Grafiker, die "Donkey Kong Country" mit viel Herzblut wiederbeleben möchten.

Wie lange hat die Entwicklung gedauert?
Kelbaugh: Wir haben im April 2008 angefangen.

Lassen Sie uns für die folgende Frage weit in die Vergangenheit zurückgehen - ins Jahr 2008. Wie kam es zu diesem Projekt und wer hatte die Idee?
Kelbaugh: Damals war Retro - ach, lassen Sie uns noch weiter zurück reisen, nämlich ins Jahr 2007! Damals haben wir mit ein paar anderen Dingen herumexperimentiert, weil einige Schlüsselfiguren das Studio verlassen hatten. Das war die Gelegenheit, um unsere Ausrichtung auf den Prüfstand zu stellen. Herr Tanabe und Herr Myiamoto hatten über die Notwendigkeit eines neuen "Donkey Kong Country"-Spiels gesprochen, als wir uns in besagter Situation befanden. Diese beiden Ereignisse fielen quasi zusammen. Es war gewissermaßen Schicksal. Sie fragten, ob wir interessiert seien, und wir waren sofort begeistert. Der Codename dieses Projekts lautete deshalb übrigens "F.ATE".

Das Gespräch führte Michael Herde.





KIRBY'S EPIC YARN

Der Knuddelkönig ist zurück: Sensationelle Optik paart sich mit spaßigem Leveldesign – Geheimtipp!

Wii Der Knüller: Kirby verwandelt sich in einen Panzer und deckt das Level mit Raketen ein.

Beinahe zehn Jahre nach dem N64-Abenteuer "The CrystalShards" kehrt Hal Laboratories' Hüpfknödel mit einem eigenen Jump'n'Run auf die große Mattscheibe zurück. Wie schon die drei gelungenen DS-Episoden der letzten Jahre setzt "Epic Yarn" (kann man mit 'Großes Bindfaden-Abenteuer' übersetzen) auf einen 2D-Spielablauf.

Beim E3-Probespiel hopsten wir durch clever durchdachte, aber einfach zu bewältigende Plattformparcours, stellten uns einem feuerspeienden Bossdrachen und loteten die Facetten des Zweispieler-Teamworks aus. Der Clou am neuen "Kirby" ist zweifelsohne seine sensationelle Grafik: Die komplette Spielwelt scheint aus herrlich texturierten und plastisch wirkenden Stoff-Fetzen zu bestehen – Kirby selbst, seine Gegner sowie zahlreiche interaktive Elemente existieren lediglich als Wollfaden-Konturen. Wo wir auch hinschauten, entdeckten wir zuckersüße Details: Beinahe jede Oberfläche gibt unter Kirbys Schritten samtig weich nach, erledigte Feinde explodieren in einer bunten Faden-Wolke, bewegliche Knöpfe, Reißverschlüsse und Laschen verstärken den Eindruck einer Welt aus echtem Stoff.

Anstatt wie sonst Gegner aufzusaugen und ihre Fähigkeiten zu absorbieren, schlägt sich Kirby in "Castlevania"-Manier mit einer Faden-Peitsche den Weg frei. Die dient auch dazu, Laschen aufzureißen, über Abgründe zu schwingen, einen Apfelbaum zu schütteln oder einen zweiten Spieler huckepack zu nehmen: Werft Euren bläulichen Mitstreiter anschließend nach oben oder nach vorn, um Geheimgänge zu entdecken, Kisten aus dem Weg zu räumen oder Feinde plattzumachen.

Um elegant über Abgründe zu schweben, reicht ein doppelter Tastendruck auf der quer gehaltenen Remote – dann wird Kirby zum Schirm und trudelt gen Boden. Planscht Ihr im Wasser herum, wird der Knuddel zum U-Boot, drückt Ihr an Land zweimal nach rechts, verwandelt Ihr Euch in ein herzallerliebstes Automobil.



Wii Durchs kühle Nass tuckert Ihr als U-Boot – gebaut aus einem rosa Wollfaden.

Die Steuerung ließ in puncto Genauigkeit keine Wünsche offen, fragwürdig ist aber Hals Entscheidung, Euch niemals mit dem Bildschirmtod zu konfrontieren. Ein Zugeständnis an Einsteiger? Die hatten – wie wir vor Ort beobachteten – dennoch alle Hände voll zu tun, die klug platzierten Plattformen zu erreichen, das Spiel mit einer zweiten Bildschirm-Ebene (die Ihr durch Türen erreicht) zu durchblicken, geschweige denn dem Boss-Lindwurm zu trotzen.

> Kirby schlägt sich mit einer Bindfaden-Peitsche den Weg frei.

Uns hat Kirbys grafischer Geniestreich sofort in seinen Bann gezogen – schön, dass zweidimensionale Hüpfspiele auch im Jahr 2010 einem "Call of Duty" die Schau stehlen können! *ms*



Wii Simon Belmont lässt grüßen: Kirby attackiert das putzige Feindvolk mit einer rosa Peitsche.

System	Wii
Entwickler	**Hal Laboratory, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Genre	**Jump'n'Run**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
- » klasse Steuerung & fantasievolle Levels
- » Zweispieler-Modus mit vielen Gags
- » die Grafik ist einfach der Hammer

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » Profis sind mal wieder unterfordert, vor allem weil Kirby nicht sterben kann

FAZIT » **Comeback mit Schirm, Charme und Kanonen: Kirby verzückt uns mit stoffiger Bilderbuchgrafik, vielen Geheimnissen und jeder Menge witziger Verwandlungen.**

Rock Band 3

PS3 360 Wii DS Musik

Harmonix sieht sich gern als Vorreiter in der Musikspielentwicklung, haben die Amerikaner doch mit "Guitar Hero" und "Rock Band" Meilensteine im Genre gesetzt. Das just veröffentlichte "Green Day" (Test auf Seite 74) lässt es dagegen an Innovationen mangeln, doch der Grund dafür scheint jetzt klar – sie wurden für "Rock Band 3" aufgehoben.

Um in den Genuss aller neuen Möglichkeiten zu kommen, wird das Plastikinstrument-Sortiment aufgestockt: Nach Gitarre, Bass, dreifachem Mikro (Harmonie-Gesang wird natürlich unterstützt) und Schlagzeug feiert ein Keyboard sein Debüt. 25 Tasten über zwei Oktaven umfasst die Klaviatur, doch Hobbymusikanten brauchen sich keine Sorgen zu machen: Im normalen Spielmodus müsst Ihr nur wie gehabt fünf Bereiche treffen. Wer es anspruchsvoll will, der wird mit der Profinotation versorgt: Dann geht es wirklich darum, jede einzelne Taste zu treffen – Harmonix erhebt den Anspruch, damit die Wirklichkeit möglichst exakt nachzubilden. Auch bei Schlagzeug und Gitarre wird nachgelegt – Trommler dürfen ihr Set um drei Becken erweitern, auf Gitarristen wartet ein neues Modell, das mit sechs echten Saiten und über 100 Knöpfen im Griffbrett arbeitet.



360 Anspruch pur: Schlagzeuger, Gitarristen und Keyboarder können sich – die notwendigen Instrumente vorausgesetzt – auch an den deutlich fordernderen Profi-Notationen versuchen.

Damit Ihr die neuen Möglichkeiten auch entsprechend ausschöpfen könnt, bestehen die 83 frischen Songs verstärkt aus Titeln, in denen das Keyboard eine tragende Rolle spielt, wie etwa bei Queens "Bohemian Rhapsody" oder "The Power of Love" von Huey Lewis & the News – zünftige Rockbretter fehlen natürlich ebenso nicht. Um der weiterhin dank wöchentlicher Download-Titel wachsenden Songmasse Herr zu werden, gibt es komfortablere Optionen, das Sortiment zu filtern, auch der Karriere-Modus bekam wie die Auftrittsoptik eine Frischzellenkur verpasst. *us*

Entwickler	**Harmonix, USA**
Hersteller	**MTV Games / Electronic Arts**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Mit dem Keyboard als neuem Instrument und realistischen Profi-Spielmodi bringt "Rock Band 3" das Musikspiel-Genre weiter.**

Guitar Hero: Warriors of Rock

PS3 360 Wii Musik



PS3 Während am Story-Modus kräftig gebastelt wird, bleibt das Musizieren selbst unverändert: Wie bei Teil 5 könnt Ihr die Instrumente beliebig mischen.

Nachdem die Mainstream-Anbiederung mit "Band Hero" hinter den Erfolgserwartungen zurückblieb, blickt das sechste "Guitar Hero" zurück in die Ära der größten Erfolge (also in etwa Teil 3): "Warriors of Rock" verzichtet auf Gimmicks wie prominente Musikanten auf der Bühne, achtet bei der Auswahl der etwa 90 Songs darauf, poppige Auswüchse zu vermeiden und lässt Euch auf einen Story-Modus los, der einem "Brütal Legend" entsprungen sein könnte. In der Praxis heißt dies, dass Eure Charaktere Sonderfähigkeiten besitzen, was den Spielablauf jedoch nicht grundlegend ändert: Getrommelt und geklampft wird fast wie bei Teil 5 – gut so. *us*

Entwickler	**Neversoft, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**September**

FAZIT » **Rückbesinnung auf rockigere Songs und dazu passender frischer Story-Modus – "Guitar Hero" setzt auf alte Stärken.**

DJ Hero 2

PS3 360 Wii Musik



360 Ran ans Mikro: "DJ Hero 2" lässt nicht nur Plattenaufleger, sondern auch Gesangskünstler mitspielen.

Für das zweite "DJ Hero" verzichten die Entwickler auf radikale Experimente und kümmern sich stattdessen darum, Elemente einzubauen, die Konsolen-Discjockeys im ersten Teil vermisst haben. An erster Stelle steht dabei, dass Ihr nun während der Mixes in einigen Passagen selbst bestimmen könnt, wie Ihr Scratches, Crossfades und Samples einsetzt. Letztere speisen sich nicht mehr aus einem Einheitsset, sondern entstammen den jeweiligen Songs. Die Gitarren-Mixes wurden entsorgt, dafür können Goldkehlchen ab sofort mitträllern. Dazu kommen eine aufgemotzte Karriere und eine Latte Duell-Modi – da kann nicht viel schiefgehen. *us*

Entwickler	**FreeStyleGames, England**
Hersteller	**Activision**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Plattendreher freut's: Das spaßige Grundgerüst des Erstlings wird mit Gesang und Freestyle-Elementen sinnvoll erweitert.**

Portal 2

PS3 360 Denken



PS3 Alle Gegenstände, die im Traktorstrahl landen, wandern langsam auf das Tor zu. Im Hintergrund und am rechten Rand seht Ihr, dass GLaDOS noch nicht fertig mit Aufräumen ist – die Wände sind schimmelig, an vielen Stellen wuchert es grün.

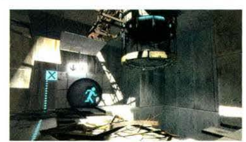
Obwohl uns Erik Johnson, Projektmanager bei der Edelschmiede Valve (und vor seiner Entwicklerkarriere Schuh- und Autoverkäufer), partout nicht verraten wollte, ob unser geliebter Begleiter-Kubus (bei vielen bekannter als 'companion cube') in "Portal 2" dabei ist, sind wir gespannt wie ein Flitzebogen – die Details der halbstündigen Präsentation in Los Angeles klingen einfach zu verführerisch.

Aufgrund der emotionalen Bindung, die zwischen Spiel und Spieler entstand und die "Portal" vor allem den (auch auf Deutsch) herzigen Stimmen und dem brillanten Schluss-Lied verdankte, soll die Musik in "Portal 2" noch stärker im Vordergrund sein. Circa 100 Jahre nach dem Erstling angesiedelt, hat die künstliche Intelligenz GLaDOS erneut ein vertracktes Labyrinth aufgebaut, dem Ihr nur mit Hilfe der Portalkanone entkommen könnt.

Noch immer schießt Ihr damit zwei unterschiedlich farbige Tore in Wände, um über diese Abkürzung an unerreichbare Stellen zu gelangen. Im Erstling nutzen die Macher das Grundprinzip für eine Reihe extrem motivierender und kluger Rätsel. Teil 2 hat eine Menge vielversprechender Neuerungen in petto: Mit dem 'Thermal Discouragement Beam' (zu Deutsch: Wärme-Entmutigungsstrahl) leitet Ihr Laser elegant um Ecken. So habt Ihr eine mächtige Waffe gegen die Selbstschussroboter in Händen – vor allem, wenn Ihr die tödlichen Strahlen zusätzlich durch Tore lenkt.

Einen Schritt weiter geht die Kombination Traktorstrahl plus Portal: Damit könnt Ihr vertikal oder horizontal durch den Raum zu einem Tor gleiten, ohne in den Tod zu stürzen. Pfiffig sind die neuen Vakuumrohre: Platziert ein Portal direkt vor einem solchen 'Staubsauger' und freut Euch über die verheerende Sogwirkung am gegenüberliegenden Portal. Das dritte frische Feature im Bunde ist das 'Abstoßungs-Gel' – verteilt es irgendwo auf dem Boden, um einen Trampolin-Effekt zu erzeugen. In Kombination mit den Traktorstrahl-Portalen oder solchen, an denen ein Vakuum saugt, sind die Einsatzmöglichkeiten gigantisch. Dazu kommen gefederte Plattformen, die Euch in die Höhe katapultieren, und die Glibberflüssigkeit 'Antriebs-Gel', die für einen Geschwindigkeitsbonus sorgt.

Schwieriger soll "Portal 2" dennoch nicht werden – länger dafür schon. Als Vollpreistitel wird es seinen Vorgänger in puncto Umfang weit übertreffen; zusätzlich wartet ein Zweispieler-Koop-Modus mit speziellen Arealen sowie ein Level-Editor. Hier kommt etwas Großes auf uns zu! *ms*



PS3 Ihr habt das Labor kaputtgemacht, die arme GLaDOS muss es wieder aufbauen. Aber keine Sorge, sie ist nicht nachtragend. Oder doch?

Entwickler	**Valve, USA**
Hersteller	**Valve**
Termin	**2011**

FAZIT » **Ambitionierter Nachfolger zu der Knobelsensation der letzten Jahre: mit neuen Features, mehr Umfang und demselben Charme.**

Sonic Colors

Wii DS Jump'n'Run



Wii Den Einsatz des Bohrers seht Ihr in 2D-Sicht, die Drill-Richtung gebt Ihr vor.

Team Sonic-Oberguru Takashi Iizuka versicherte uns persönlich, dass diesmal nur Sonic ran darf. Mit dem Igel düst Ihr mal in 2D-, mal in 3D-Sicht durch Loopings, verbeult Roboterköpfe per Homing-Attacke und freut Euch über die Kräfte der Wisp-Winzlinge: Hat Sonic eines dieser bunten Wesen aufgesammelt, erhält er je nach deren Farbe eine zusätzliche Fähigkeit – auf Knopfdruck saust Ihr dann wie ein Lichtblitz durch Gegnerscharen oder bohrt Euch durch lockeres Erdreich (geklaut bei "Super Mario Galaxy 2"?). Technisch gefallen die aufwändigen Hintergründe und die stabile Bildrate, spielerisch die typischen Highspeed-Passagen sowie die Mario-Anleihen. Auf DS erwartet Euch eine trans-schirmale 2D-Hatz im "Sonic Rush"-Stil. Auch hier verleihen Euch die Wisps neue Kräfte. *ms*

Entwickler	**Sonic Team, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Neue Hoffnung für Igel-Liebhaber mit Nintendo-Konsolen – mit etwas Glück und Feinschliff stehen gleich zwei gute Sonics an.**

Rayman Origins

PS3 360 Wii Jump'n'Run



360 Doppelter Grund zur Freude für Rayman-Freunde: Das neue Abenteuer kehrt zu seinen 2D-Wurzeln zurück und der liebenswerte Globox ist mit dabei.

Ein Hüpfspielheld der alten Schule steht vor dem Comeback: In den letzten Jahren stahlen die Raving Rabbids mit ihren schrägen Auftritten dem sympathischen Rayman die Show und beanspruchten den Wii für sich. Deshalb weicht der arm- und beinlose Jump'n'Run-Veteran in HD-Gefilde aus, wo er voraussichtlich noch dieses Jahr in episodischer Downloadform zurückkehrt. "Rayman Origins" besinnt sich auf die Ursprünge des Stars: So rennt und springt Ihr durch 2D-Umgebungen, die ein fünfköpfiges Team in farbenfroher und handgezeichneter Optik inszeniert. Mit dabei ist sein blauer Kumpel Globox aus Teil 3 – das spricht für einen Koop-Modus. *us*

Entwickler	**Ubisoft, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Der gliederlose Held hüpft durch ein traditionelles 2D-Abenteuer mit wunderhübscher Grafik – und keine Hasen weit und breit!**



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Die "Burnout"-Macher übernehmen das Lenkrad und setzen auf rasante Verfolgungsjagden.

PS3 Gleiches Recht für alle: Auch Cops fahren bei "Hot Pursuit" teure Sportwagen.

Stellte das realitätsnahe "SHIFT" letztes Jahr eine ungewohnte – aber rundum gelungene – Neuausrichtung der "Need for Speed"-Rennspiele dar, werden 2010 wieder die Fans der (fast) ersten Stunde beglückt. Denn "Hot Pursuit" heißt nicht nur genauso wie der dritte Teil von 1998, sondern setzt ebenfalls auf flotte und actionreiche Verfolgungsjagden zwischen Rasern und Polizei. Das alleine wäre schon Grund genug, gespannt darauf zu warten, doch damit nicht genug: Electronic Arts macht Nägel mit Köpfen und lässt die besten Pferde im hauseigenen Entwicklerstall ran – die "Burnout"-Profis vom Criterion-Studio sollen den Serien-Boliden auf Vordermann bringen.

Entsprechend hoch sind unsere Erwartungen, als wir selbst zum Joypad greifen können. Eines fällt sofort auf: Dieses "Need for Speed" läuft wirklich flüssig – die beinahe schon traditionellen Ruckler, die nahezu alle Vorgänger plagten, dürften diesmal außen vor bleiben. Die

> Eines fällt auf: Dieses "Need for Speed" läuft wirklich flüssig.

Teststrecke namens Seacrest führt uns durch ein Waldgebiet, das zwar schick aussieht, aber dennoch mehr Details vertragen könnte. Die Spielwelt soll weitgehend offen sein, deshalb hoffen wir auch auf urbane Umgebungen. Wie die Karriere aussehen wird, bleibt vorerst im Dunkeln, auf der Messe nehmen wir nur an einer wilden Verfolgung teil: Als Polizeiwagen bekommen wir einen luxuriösen Lamborghini gestellt, der eine ähnlich leistungsfähige Karre einholen soll. Da bislang sehr wenig Zivilverkehr auf der Straße unterwegs ist, konzentrieren wir uns auf unser vermeintliches Opfer.

Die Steuerung der Boliden lässt eindeutige "Burnout"-Tendenzen erkennen und setzt verstärkt auf Drifts, ist derzeit aber noch etwas bockig.



PS3 Verfolgungsjagden stehen im Mittelpunkt des neuen "Need for Speed" – ob Ihr Jäger oder Flüchtenden spielen wollt, bleibt Euch überlassen.

Zieht sich die Verfolgung hin, erhalten beide Teilnehmer nach und nach Hilfsmittel: Der Cop aktiviert einen Elektroimpuls oder ruft einen Helikopter zur Hilfe, der Raser zündet den Turbo. Der Nährboden für spektakuläre Duelle ist damit bereitet, es fehlt jedoch noch an Feinpolitur: Weil unsere Cop-Karre deutlich flotter ist, schießen wir öfters am Ziel vorbei und müssen dann erst wieder das Opfer suchen – das hemmt derzeit den Spielfluss und wird hoffentlich optimiert.

Viel Wert legen die Macher auf die Online-Anbindung: Bis zu acht Spieler gehen sich gleichzeitig ans Blech, die 'Autolog'-Funktion versorgt Euch dabei stets mit Informationen, was Eure Freunde so treiben. Hat zum Beispiel jemand einen Eurer Rekorde gebrochen, wird Euch gleich nahegelegt, ihn beim entsprechenden Rennen wieder zurückzuerobern. Bis Mitte November hat Criterion noch Zeit, aus "Hot Pursuit" ein prickelndes PS-Paket zu schnüren – wir sind zuversichtlich, dass unsere Erwartungen nicht enttäuscht werden. *us*



PS3 Criterion arbeitet an einer offenen Welt: Zu sehen gab es bislang nur einen Waldabschnitt, der zugleich gut aussah und in dem keine Bildratenwackler auftreten – für ein "Need for Speed" fürwahr keine alltägliche Sache.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Criterion, England**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**16. November**

DAS GEFÄLLT UNS
- » rasante und ruckelfreie Grafik
- » dynamische Verfolgungsjagden
- » umfassende Online-Möglichkeiten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » Karriere hat hoffentlich Abwechslung

FAZIT » **Mit der Rückbesinnung auf Polizeiverfolgungen und dem Entwicklungs-Know-how von Criterion hat "Hot Pursuit" das Zeug zum besten "Need for Speed" im Arcade-Stil.**



DRIVER: SAN FRANCISCO

Ubisoft setzt auf Verfolgungsjagden mit sprichwörtlichem Geistesblitz.

PS3 In der Cockpit-Perspektive wirken die Verfolgungsjagden besonders intensiv.

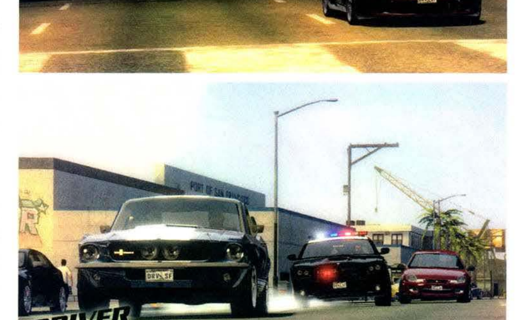
Mitte 2006 kaufte Ubisoft dem damaligen Inhaber Atari kurzerhand sämtliche Rechte an der "Driver"-Serie sowie das dazugehörige Entwicklungsstudio Reflections ab. Danach passierte bis auf ein paar Umsetzungen des kurz zuvor erschienenen "Parallel Lines" jedoch nichts mehr – obwohl von Ubis Seite zu hören war, dass man große Pläne mit dem bekannten Namen habe. An denen wurde offenbar fast vier Jahre gearbeitet, denn erst jetzt ließ man die Katze aus dem Sack: Tanner ist zurück in "Driver: San Francisco".

Den Held und die Stadt kennen Serienveteranen bereits aus Teil 1, der ebenfalls wiederkehrende Erzfeind Jericho feierte sein Debüt seinerzeit im Nachfolger. Reflections erhebt folgerichtig die Rückkehr zu alten Tugenden zum höchsten Ziel. Das virtuelle San Francisco eignet sich mit seiner Topographie vorzüglich für Verfolgungsjagden, mit einem über 200 Meilen langen Straßennetz mangelt es nicht an Asphalt, auf den Ihr Eure Reifenspuren einbrennt. Erstmals sind lizenzierte Vehikel dabei, rund 100 verschiedene Modelle könnt Ihr erspähen und demolieren – jedes Auto nimmt bei Unfällen sichtbar

> Das virtuelle San Francisco eignet sich vorzüglich für Verfolgungsjagden.

Schaden. Grafisch sieht "Driver: San Francisco" schick designt, aber noch ein wenig altbacken aus – der Detailgrad der Umgebung lässt sich etwa mit "GTA IV" vergleichen. Sollte aber das Ziel erreicht werden, die Raserei durchgehend mit 60 Bildern pro Sekunde ablaufen zu lassen, kann man sich darüber nicht beklagen.

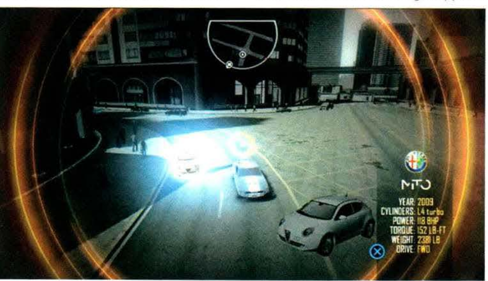
Im Mittelpunkt der Flitzerei steht eine ganz besondere Fähigkeit Tanners, die auf den ersten Blick reichlich bizarr wirkt. Der Cop wurde nämlich in einen Unfall verwickelt und kann seitdem sein Bewusstsein jederzeit in andere Menschen übertragen und so kurzerhand die Fahrzeuge wechseln – zumindest erscheint es für ihn so. In Wirklichkeit liegt er in einem Koma, weshalb wir anscheinend seine Illusion spielen werden. Wie dem auch sei, diese 'Shift' genannte Funktion wird dringend gebraucht, denn im Gegensatz zu einigen Vorgängern wurde der Zu-Fuß-Anteil gekappt: In



PS3 Egal, ob in Mehrspieler-Duellen (oben) oder bei der Soloflucht vor den Cops (unten): Das neue "Driver" setzt auf Rasanz.

San Francisco sitzt Ihr immer nur hinter dem Lenkrad.

Während einer Verfolgungsjagd müsst Ihr Euch also nicht grämen, wenn Euch der Gejagte fast abgehängt hat: Auf Knopfdruck zoomt die Kamera weg vom Geschehen, Ihr sucht mittels Cursor ein näheres Vehikel und beamt Euch dort hinein – schon geht die Hatz mit neuem Elan weiter. Entsprechend dürft Ihr z.B. im Handumdrehen die Richtung wechseln: Kapert einfach eine Karre im Gegenverkehr. Das ist so ungewohnt wie effektiv, setzt "Driver: San Francisco" von der PS-Konkurrenz ab und könnte in der Tat für eine frische Brise im Genre sorgen. *us*



PS3 Auto wechsel dich: In der "Shift"-Ansicht sucht Ihr aus, in welches Vehikel Tanner seine Psyche verpflanzen soll – das klingt schräg, spielt sich aber flott.

System	PS3 / 360 / Wii
Entwickler	**Reflections, England**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS

- Rückkehr zu den Stärken der ersten Teile
- San Francisco ist ein schicker Schauplatz
- Lizenzautos sorgen für Authentizität
- Verfolgungsjagden wirken dynamisch
- ungewöhnliches 'Shift'-Feature…

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- …das noch etwas fremdartig wirkt
- Grafik nicht ganz auf aktuellem Stand

FAZIT » **Die Mischung aus klassischen Verfolgungsjagden und Autowechsel durch 'Geistestransfer' ist ebenso ungewohnt wie flott – Tanners Comeback könnte cool werden.**

Gran Turismo 5

PS3 Rennspiel



PS3 In den Stadtkursen (hier die neue Madrid-Strecke) lässt "GT 5" seine Grafikmuskeln spielen, die Original-Rennpisten sind naturgemäß unspektakulärer.



PS3 Nachtfahrt in der Stoßstangenperspektive: Nur ein Fünftel des Fuhrparks bietet eine (aufwändig modellierte) Cockpit-Sicht – enttäuschend.

Halleluja! Am 2. November erscheint "GT 5", zumindest in den USA; es gibt sogar schon Bilder von der limitierten Collector's Edition (siehe Foto rechts). Darin enthalten: eine Nachbildung eines Nissan GT-R Spec V im Maßstab 1:43, ein 300 Seiten starker Games Guide, ein Schlüsselring im "GT"-Design, ein Gutschein für fünf Download-Autos sowie ein Echtheitszertifikat – zu haben für 100 US-Dollar.

Aber was ist von den angekündigten Features übrig geblieben? 200 der gut 1.000 Autos sind mit einer Cockpit-Perspektive ausgestattet, nur diese 'Premium-Fahrzeuge' nehmen bei Kollisionen auch massive Schäden. Die restlichen 800 Standard-Wagen müssen sich mit Kratzern und kleinen Dellen begnügen; Einbußen in puncto Fahrleistung tragen aber alle Vehikel davon. An 20 Austragungsorten warten über 70 Kursvarianten auf ihren Meister, neben altbekannten Strecken wie Seattle oder Nürburgring finden sich jetzt auch Madrid und Rom. Die Entwickler strichen wechselnde Wetterverhältnisse, Tag-/Nachtzyklen werdet Ihr aber ebenso erleben wie das Umschauen im Cockpit per Kopfbewegung – eine PlayStationEye-Kamera vorausgesetzt. Offroad- und NASCAR-Wettbewerbe, Online-Rennen samt Zuschauer-Modus, Foto-Funktion und eine Karriere-Struktur wie zu den Serienanfängen komplettieren die Liste. Der hinzugekommene 3D-Modus soll Sonys Stereoskopie-Offensive befeuern – beim Probespiel war dies sehr beeindruckend. *os*



Entwickler **Polyphony Digital, Japan**
Hersteller **Sony**
Termin **2. November**

FAZIT » **Auch wenn nicht alle Feature-Versprechen eingehalten werden: "GT 5" spielt sich traumhaft und bietet einen riesigen Umfang.**

F1 2010

PS3 360 Rennspiel



360 Geschwindigkeitsrausch garantiert – die Cockpit-Perspektive.

Obgleich wirtschaftlich angeschlagen, arbeitet Codemasters an der HD-Rückkehr der F1-Boliden. Bei unseren Proberunden über den verregneten Spa-Kurs hinterließ die PS-Bolzerei einen erstklassigen Eindruck. Die Wassereffekte auf dem Lack sind ein Hingucker, die Cockpit-Perspektive ist intensiv und die aus "DiRT 2" bekannte Zurückspul-Funktion lässt auch Asphalt-Rambos eine Chance. Fahrerisch bot sich uns eine gefällige Mischung aus 'Du musst bremsen'-Simulation und 'Nicht jeder Crash bedeutet das Aus'-Raserei. Alle weiteren Infos zur ambitionierten Karriere, den Boxenstopps und den Wettereffekten liefern wir im nächsten Monat nach, wenn "F1 2010" seine Qualifying-Runden auf der Redaktionskonsole dreht. *ms*

Entwickler **Codemasters, England**
Hersteller **Codemasters**
Termin **3. Quartal**

FAZIT » **Nach langer Durststrecke kommt endlich wieder ein HD-F1-Spiel – und das wird richtig gut, fahrerisch wie technisch.**

MotorStorm: Apocalypse

PS3 Rennspiel



PS3 Rempeln erwünscht – auch Teil 3 sorgt für Blechschäden en masse.

Sonys Offroad-Serie "MotorStorm" geht in Runde 3: Nach Wüste (Teil 1) und Lava, Schnee sowie Dschungel (Teil 2) dient in "Apocalypse" eine zerstörte Stadt als Austragungsort. Wir spielten den Actionraser in 3D an und waren beeindruckt: Während wir über Rampen schanzen, den Turbo zünden und mit anderen rangeln, stürzen Wolkenkratzer, ja ganze Straßenzüge ein – im Gegensatz zu "Split/Second" ohne Euer Zutun! Neuerdings tummeln sich Passanten auf den Kursen – fahrt Ihr sie über den Haufen, segeln sie in hohem Bogen über die Haube – witziger 3D-Effekt inklusive. Bleibt Ihr stehen, verliert der Budenzauber seine Magie: Noch immer sind die Texturen matschig und manche Bande billig aus Polygonen zusammengebaut. *ms*

Entwickler **Evolution Studios, England**
Hersteller **Sony**
Termin **2011**

FAZIT » **Grafisch tritt die Serie auf der Stelle, dafür gefallen das Konzept der verwüsteten Stadt und die 3D-Gimmicks.**

Pro Evolution Soccer 2011

PS3 360 Wii PSP Sport

30 Minuten für Präsentation und Probespiel waren zu kurz, um alle Neuerungen zu entdecken, mit denen der humpelnde Star erneut Genre-Weltmeister werden soll: Das fängt beim Menü an – PES Team Leader Jon Murphy bezeichnet die alte Menüführung als "ein Desaster". Deshalb werden Bildschirme entschlackt, taktische Änderungen und Wechsel nehmt Ihr per 'Drag & Drop' vor. Auf dem Platz überrascht die Kraft-Anzeige bei allen Schüssen, Pässen und Standards. So wird aus einem kurzen Einwurf schnell ein langer, vor allem aber das Passpiel profitiert: Erstmals konnten wir komfortabel und punktgenau in den freien Raum zielen! Zudem sind fast alle Animationen im Spiel neu, so wird z.B. beim Wettlauf an der Außenbahn endlich gerempelt und gezogen. Eine flüssige 360-Grad-Steuerung wie "FIFA" hat "PES 2011" aktuell leider noch nicht, dafür überraschte uns das nun wichtigere Tricksystem mit vielen neuen Kunststücken und frei konfigurierbaren Drei-Trick-Kombos. *ms*



360 Entschlackt und hübscher: das neue Taktik-Menü. Außerdem verraten die Mannschaftsnamen: die südamerikanische Copa Libertadores ist mit am Start.

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Endlich echte Neuerungen! Der kurze Flirt mit "PES 2011" war spaßig und macht Lust auf das Spiel – weiter so, Konami!**

Mario Sports Mix

Wii Sport



Wii Lakers gegen Celtics war gestern: Das Bruder-Duell Mario gegen Luigi dürfte spannender sein – vor allem, wenn Mario die Kraft der Feuerblume nutzt.

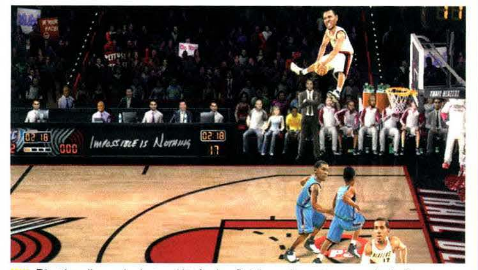
Nintendos dicker Klempner entdeckt den Mannschaftssport für sich. In "Mario Sports Mix" tretet Ihr im Volleyball, Basketball, Eishockey und Völkerball an. Um mit Mario, Yoshi und Co. nicht allein zu sein, spielt Ihr mit bis zu drei Freunden im Koop-Modus oder gegeneinander. Die Spielfelder weisen je nach Besitzer Unterschiede auf: Donkey Kongs Volleyballfeld bewegt sich kontinuierlich von links nach rechts und auf Bowser Juniors Basketballplatz erscheinen Bonusfelder, die Vor- oder Nachteile bringen. Die typischen Power Ups fehlen natürlich nicht: Ihr sammelt zum Beispiel grüne Panzer oder Schrumpf-Pilze ein, um Eurem Team zum Sieg zu verhelfen. Dazu verfügt jeder Charakter über einen Special-Move. *tk*

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**2011**

FAZIT » **Sicher wird auch Marios nächster Ausflug in die Sportwelt ein Spaß für launige Mehrspielerrunden.**

NBA Jam

Wii Sport



Wii Die überdimensionierten Köpfe der Spieler sehen etwas merkwürdig aus.

EA bringt einen der Mehrspieler-Hits der 16-Bit-Ära zurück: "NBA Jam". Der Basketball-Spaß hat Lizenzteams und -spieler am Start und setzt erneut auf 2-gegen-2-Sportaction voller Fouls und Monsterdunks. Bei einem Vierspieler-Match auf der E3 spielten wir das am Abend anstehende Finale Lakers vs. Celtics nach: Der Spielablauf ist rasant, die Steuerung angenehm flott und das Pass-Spiel blitzschnell. Sorgen bereiteten uns die zu häufigen Blocks und etwas lahme Superdunks – ein rauchender Salto samt 'Boom Shakalaka' des Kommentators war uns noch nicht vergönnt. Angenehm hingegen fielen die reduzierte Häufigkeit der Steals (im Vergleich zum SNES-Klassiker) und die konstant hohe Bildrate auf. *ms*

Entwickler	**EA Sports, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**2010**

FAZIT » **Fetziger Sportspaß für viele Abende vollen Gelächter, Chips und Bier – EA Sports verspricht Bosskämpfe und viele Gags.**

Shaun White Skateboarding

PS3 360 Wii Sport







PS3 Der moderne Skater von heute bringt Farbe ins Leben: Durch coole Tricks wird die anfangs graue Großstadt bunt.

Das rothaarige Snowboard-Wunderkind wechselt vom Schnee auf den Asphalt: Shaun White hat offensichtlich die frühen "Tony Hawk"-Episoden länger gespielt, denn das ihm gewidmete Rollbrettwerk erinnert stärker daran als etwa an EAs simulationslastige "skate."-Serie. Außerdem kommen einige interessante Fantasie-Elemente ins Spiel, die u.a. von THQs "de Blob" inspiriert wurden: So saust Ihr mit dem Skateboard behände durch eine anonyme, graue Metropole und färbt diese nach und nach durch Tricks ein. Außerdem könnt Ihr existente Rail- und Grind-Konstrukte verlängern und so Umgebungen ansteuern, die sonst nicht erreichbar wären. *us*

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**4. Quartal**

FAZIT » **Neues Rollbrettspektakel mit witziger Einfärbe-Idee – könnte der legitime Nachfolger der 'alten' Tony-Hawk-Spiele werden.**



DIE SIMS 3

Electronic Arts' Sozialbaukasten geht mit vielen neuen Elementen in die dritte Runde.

PS3 Angeln auf dem Friedhof? Warum auch nicht? Sims pfeifen auf gesellschaftliche Zwänge.

Während Will Wrights Voyeuristen-Simulation auf dem PC regelmäßig die eigenen Verkaufsrekorde knackt, kam die "Sims"-Reihe auf den Konsolen bislang nie so recht in Fahrt und erlebte u.a. mit den "Urbz" recht eigentümliche Auswüchse. Mit Teil 3, der ab Oktober für PS3, 360, Wii und DS in den Regalen stehen wird, will EA nun alles richtig machen und fährt ein dickes Bündel exklusiver Features auf.

Gleichzeitig soll das Spielgefühl der PC-Version diesmal ohne Abstriche portiert werden. Das bedeutet: größtmögliche Online-Unterstützung und rundum überarbeitete Menüs, die für die Bedienung mit Pads bzw. Remote und Stylus optimiert wurden. Egal, ob Ihr Euren Sim im flexiblen Charakter-Editor aus der Taufe hebt oder sein Haus einrichtet: Stets habt Ihr die Möglichkeit, neben den im Spiel vorgegebenen Items auch die Schöpfungen der Sims-Community zu durchstöbern und herunterzuladen. Eine komfortable Suchfunktion hilft Euch dabei, die beliebtesten Kreationen herauszufiltern oder nach bestimmten Themen zu forschen. Einem schnurrbärtigem Klempner-Sim mit blau-roter Latzhose steht so theoretisch also nichts im Weg.

> Die Konsolen-Sims erledigen Challenges und sammeln Karma-Punkte

Apropos Klempner: Der Lebenslauf Eures Avatars wird wie auf dem PC von einem zentralen Wunschtraum bestimmt, den Ihr am Anfang des Spiels auswählt. Damit legt Ihr eine Abfolge von Etappenzielen fest, die Euren Sim ein kleines Stückchen glücklicher machen, wenn Ihr sie erreicht. Erfüllt Ihr Eurem Männeken schließlich seinen Lebenswunsch, bevor er alt wird und stirbt, habt Ihr eine erfolgreiche "Sims"-Karriere absolviert und könnt mit einer neuen Figur wieder von vorne anfangen. Neben diesem grundlegenden Spielablauf dürft Ihr in den Konsolen-Versionen von "Die Sims 3" erstmals so genannte Challenges erledigen. So werdet Ihr zum Beispiel belohnt, wenn Euer Sim das erste Mal mit dem anderen Geschlecht rummacht. Die somit verdienten Punkte gebt Ihr aus, um spezielle Items oder die neuen Karma-Kräfte zu kaufen, die Euch als Spieler quasi gottgleiche Fähigkeiten freischalten. So fackelt Ihr störrischen Sims mal eben die Bude über dem Kopf ab, oder spielt buchstäblich den Segen spendenden Deus ex Machina.



360 Auch Freunde sadistischer Versuchsanordnungen kommen auf ihre Kosten: "Die Sims 3" regt zum ausgiebigem Experimentieren an.

Während uns die Demos der PS3- und 360-Version überzeugen konnten, waren wenig Infos zu den Fassungen für Wii und DS erhältlich. Alle vier Varianten von "Die Sims 3" sollen in Deutschland im vierten Quartal 2010 erscheinen. *mw*

360 Als digitaler Halbgott bringt Ihr unkooperative oder wenig geliebte Sims schon mal in brenzlige Situationen.

System	PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	**The Sims Studio, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Simulation**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
» exklusive Challenges und Karma-Kräfte
» Einbindung der Online-Community

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
» Pad-Bedienung muss stressfrei klappen
» ohne lebendige Community kein Online-Spaß

FAZIT » **Voyeuristische Sandkasten-Spieler dürfen sich auf ein extrem variantenreiches Versuchslabor für soziale Experimente, virtuelle Karrieren und Pool-Partys freuen.**

eSport, Gogo-Tanz und Jugendschutz



Austragungsort des DSL-Spieltags war die Münchner Tonhalle.

MÜNCHEN • Ende Mai, ein normaler Spieltag der Electronic Sports League (ESL): Während "Quake Live", "Warcraft III" und "Counter-Strike" von professionellen PC-Spielern aus ganz Europa gezockt werden, steht Diplom-Pädagoge Gerald Jörns vom "Jugendschutztalk vor Ort" (JvO) mit einem kleinen Stand daneben und unterhält sich mit der Mutter eines Teilnehmers. Jörns arbeitet seit über 20 Jahren als selbstständiger Medienreferent. Er beobachtet unter anderem die Entwicklungen des Web 2.0 unter politischen Aspekten. "Die Idee des 'Jugendschutztalks vor Ort' verfolge ich inzwischen seit über zwei Jahren", klärt er uns auf. Während Eltern Fragen über den Inhalt der Spiele der eigenen Sprösslinge haben, kommen die meist jungen Gamer auf Gerald Jörns zu, um etwa über Indizierungen, die USK und deren Alterskennzeichnungen zu sprechen.

Beim ESL-Spieltag in Dresden waren es 70 Personen, die den JvO nutzten; in München nahmen dagegen nur magere sieben Leute die Möglichkeit zum Gespräch wahr – ein enttäuschendes Ergebnis.

Ein Thema sorgte in der Münchner Tonhalle jedoch für Gesprächsstoff: der neue Arbeitsentwurf des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV), welcher erstmals eine Kennzeichnungspflicht auch für Webseiten und deren Inhalte mit in die Diskussion einbezieht. Also auch Blogs, Flashspiele oder private Webseiten auf deutschen Servern. "Offensichtlich wollen die Ministerpräsidenten den Entwurf zum JMStV nun mit kleinen Änderungen durchboxen", kommentiert Jörns. "So wie es aussieht, gibt es zumindest kein weiteres Alterskennzeichen von der Kommision für Jugendmedienschutz (KJM). Als Jugendschutzexperte, der auch Gutachter bei der USK und bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Dienstanbeiter (FSM) ist, denke ich, dass die Belange des Jugendschutzes Vorrang haben sollten. Eltern sollen durch eine klare und möglichst einheitliche Kennzeichnung eine Orientierung erhalten." Wie die Umsetzung dieser Alterskennzeichnung vonstatten gehen soll, ist indes unklar. Bei Inhalten, die sich unter Umständen sekündlich aktualisieren und von jedermann erstellt werden können, greifen bisherige Verfahren wie Expertengremien nicht.


Gerald Jörns (rechts) stand in München Rede und Antwort.

Notiz am Rande: Nachdem wir während der Veranstaltung um die 160 Personen in der Halle zählten, berichteten ESL-Mitarbeiter von fast 1.000 Gästen – revidierten die Aussage jedoch und verweigerten weitere Angaben, nachdem wir unsere Zahlen nannten. In einer abschließenden Pressemitteilung war dann die Rede von 1.150 Besuchern... Und während wir uns vor der Münchner Tonhalle in weitere Diskussionen rund um den Jugendschutz vertieften, tanzten in der Halle Gogo-Mädels ein wenig unbeholfen. Ob hier auch der Jugendschutz griff und deswegen die Veranstaltung erst 'ab 16' war? *ma*

Might and Delight formieren sich

SCHWEDEN • Auch wenn das Entwicklerstudio GRIN mit Titeln wie "Wanted: Weapons of Fate" oder "Terminator: Salvation" keinen Spielspaß-Blumentopf gewinnen konnte, so begeisterten die Schweden mit ihrem gelungenen Capcom-Download-Remake "Bionic Commando Rearmed" doch manchen Old-School-Zocker.

Nachdem GRIN im letzten August Bankrott anmelden musste, hat sich das "Rearmed"-Team wieder vereint und eine neue Firma gegründet: Might and Delight soll an die Zeiten der Remake-Entwicklung anknüpfen. Nicht umsonst besagt einer der Leitsprüche auf der Webseite der Firma www.mightanddelight.com: "Advancing Back to the 80s!".

Auch wenn Might and Delight nicht an der Entwicklung des bereits angekündigten "Rearmed"-Sequels beteiligt ist und über das neue Projekt noch Stillschweigen bewahren muss, sind wir gespannt, was die umtriebigen Schweden demnächst aus dem Hut zaubern. Passend zur Gründung von Might and Delight haben wir mit Jakob Tuchten, Mitbegründer der neuen Firma und Art-Director von "Bionic Commando Rearmed" geplaudert. *tn*



"Ich habe erst nach der Kündigung erfahren, dass ich an 'Final Fantasy' arbeitete."



M! Games: Wie kam es zum Exitus von GRIN? War das geplante "Final Fantasy XII"-Spin-off "Fortress" ein Grund dafür?

Jakob Tuchten: Ich habe GRIN vor der Schließung verlassen, daher kenne ich nicht die ganze Geschichte. Es führten schlussendlich wohl viele Faktoren zum Bankrott – die Entwicklung von "Fortress" könnte einer davon sein. Ich war Concept-Artist für "Fortress" und wenn ich ehrlich sein soll, war die ganze Sache seltsam. Wir wussten kaum etwas, man gab uns nur grobe Vorgaben und Anweisungen für das Design. Erst nach meiner Kündigung habe ich erfahren, dass ich Material für ein "Final Fantasy"-Spiel gezeichnet habe. Stellt Euch vor, wie überrascht ich war!

Dein ehemaliges Team schuf das 2D-Remake "Bionic Commando Rearmed". Wie stehst Du zur alten Frage '2D oder 3D'?

Das 2D-Sidescroller-Format ist ein extrem zugänglicher Ansatz, der die Trend-Wechsel im Medium Videospiel übersteht. Ich denke, dass technischer Aufwand eine Spielerfahrung letzten Endes sicher verbessert, aber keinesfalls aus einem schlechten Spiel ein gutes macht. Ich genieße die heutige Situation – es gibt viele frische, experimentelle Ansätze für eine Vielzahl von Plattformen. Ich hoffe, dass sich das in nächster Zeit nicht grundlegend ändert.

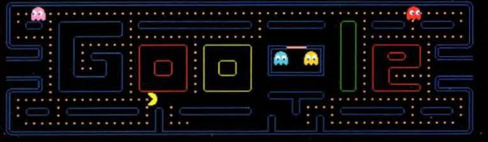
Xbox Live Arcade, PSN, WiiWare, Steam – welche Plattform ist die verlockendste?

Das kann ich noch nicht wirklich sagen – wir wollen uns keine Türen verschließen, wir mögen sie alle.

NEWS-TICKER »

+++ Nur für Xbox 360: Crytek arbeitet an "Codename Kingdoms" – Genre noch unbekannt. +++ Jungfräulich? Virgin kehrt in die Spielebranche zurück. Auf der E3 kündigte Boss Richard Branson einen Online-Service an, der es ermöglichen soll, Erfolge von Konsolenspielen miteinander zu vergleichen. +++ Nicht mehr exklusiv: Insomniac ("Resistance"-Serie) verbündet sich mit EA und wird künftig auch Xbox-360-Spiele entwickeln. +++

Pac-Man begeistert Google-Nutzer



WWW • Am 21. Mai feierte Namcos Pac-Man seinen 30. Geburtstag. Die Suchmaschine Google feierte mit – mit einem "Pac-Man"-Browserspiel samt ins Level integriertem Google-Logo . Laut den Daten-Analysten von 'The Rescue Time Blog' verbrachten die Google-Nutzer an diesem Tag im Schnitt 36 Sekunden mehr als sonst auf Seite der Suchmaschine – sie waren nach Betätigen des 'Insert Coin'-Buttons damit beschäftigt, mit der Pampelmuse hinter den bunten Geistern herzujagen (bzw. vor ihnen zu fliehen). Rechnet man die gute halbe Minute auf die hohen User-Zahlen von Google hoch, verzockte die Menschheit mit "Pac-Man" an diesem einen Tag satte 4.819.352 Stunden. Wer den Ehrentag des Pillenfressers verpasst hat, der kann "Pac-Man" in der Google-Version nach wie vor spielen – unter www.google.de/pac-man. *ms*

Game-Boy-Spiele auf dem NES

USA • Das SNES kann es, der GameCube auch. Nintendos kantigem Klassiker blieb es bislang verwehrt, Game-Boy-Module abzuspielen. Eine 8-Bit-Konsole, die 8-Bit-Handheld-Module verarbeitet? Dieser Herausforderung haben sich die Hacker der 'RetroZone' gestellt – mit Erfolg. Dabei ist die technische Umsetzung nicht ohne: Im transparenten Modulgehäuse steckt ein klassischer Game Boy samt Custom-Board, das die Game-Boy-Grafiken für das NES 'übersetzt'. Das garantiert die einwandfreie Funktion aller Game-Boy-Cartridges, ja selbst ausgefallener Hardwarespielereien wie Drucker oder Kamera. Die Soundausgabe klappt allerdings nur über die Kopfhörerbuchse am Modul, dafür können sogar Zweispieler-Games mit Link-Kabel im Duett gezockt werden. Der Preis fällt mit 125 US-Dollar happig aus, dafür ist der zukünftige Seltenheitswert schon jetzt garantiert. Mehr Infos findet Ihr unter www.retrousb.com. *bk*

Super Mario Crossover

USA • Verschiedene Nintendo-Idole gemeinsam in einem Spiel? Das kennen (und lieben) wir seit Jahren an der "Super Smash Bros".-Serie, bei der sich Mario und Kollegen auf die Mütze geben. Nintendo selbst zeigte bislang kein Interesse, das reizvolle Prinzip auf andere Genres zu übertragen, ein fleißiger Hobby-Entwickler dagegen schon: Der Amerikaner Jay Pavlina programmierte die NES-Version von "Super Mario Bros." als Flashspiel nach und fügte eine Reihe serienfremder 8-Bit-Charaktere hinzu. Neben Mario tummeln sich Samus ("Metroid"), Simon Belmont ("Castlevania"), Link ("The Legend of Zelda"), Bill Rizer ("Contra") und Mega Man in den altbekannten bunten Jump'n'Run-Levels – fertig ist "Super Mario Crossover". Der Clou: Die Stars sind nicht einfach ausgetauschte Sprites, sondern treten mit ihren individuellen Moves an. Samus rollt als Metallkugel durch die Gegend, Simon packt seine Peitsche aus und Mega Man ballert Goombas & Co. per Sci-Fi-Wumme weg. Ihr findet "Super Mario Crossover" auf www.newgrounds.com /portal/view/534416. *us*



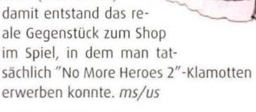
Sieht lustig aus und hat auch spielerisch Pfiff: Die Eigenheiten der Gaststars wurden akkurat integriert.



Travis Touchdown macht Mode

ENGLAND • Die Damen in "No More Heroes 2" arbeiten nicht nur mit heißen Knarren, sie sehen dabei auch verdammt sexy aus. Das haben die Designer von Bedtime Flirt ebenfalls bemerkt und aus drei Spieloutfits echte Unterwäsche gefertigt. Martin Defries, Managing Director beim Publisher Rising Star Games, unterstützte die Idee: "In 'No More Heroes 2' dreht sich alles um Style. Wir wollten den Fans des Spiels die Möglichkeit geben, die Coolness ins echte Leben zu übertragen." Die Preise für die Videospiel-Unterwäsche liegen zwischen 35 und 75 Pfund – wer seine Freundin damit einkleiden will, wird auf der Webseite der Designer unter www.bedtimeflirt.com fündig. Etwas züchtiger, aber nicht weniger cool wurde der Europa-Start von "No More Heroes" zelebriert: Für eine Woche schmückte das Streetwear-Label seinen Londoner Laden in 'Airport 51'-Manier (Bild unten) – damit entstand das reale Gegenstück zum Shop im Spiel, in dem man tatsächlich "No More Heroes 2"-Klamotten erwerben konnte. *ms/us*







Advance Wars zum Basteln





USA • Perfekt, um die Wartezeit auf das nächste "Advance Wars" zu verkürzen: Auf www.boardgamegeek.com/boardgame/40455/skirmish-wars-advance-tactics steht die inoffizielle und kostenlose Brettspielumsetzung "Skirmish Wars: Advance Tactics" zum Download bereit. Spielplan und Marker gibt es als PDF, den Rest erledigt der Fan mit Geduld, Papier und Kleber. Die amerikanischen Erfinder Brandon Pennington, Andrew Tullsen und Matthew Cloth haben mit viel Liebe zum Detail den Handheld-Klassiker umgesetzt und verzichten auf komplizierte Regeln. Der Spielplan ist variabel und jede Runde basiert auf einem Szenario, an dem sich zwei bis vier Spieler den Kopf zerbrechen. Es liegt sogar ein Karten-Editor bereit, erste Fan-Szenarios gibt es bereits als Download. Die Macher sehen ihr Spiel als 'Work in Progress', bei dem jeder Spieler die Regeln nach Belieben erweitern oder verbessern kann – die zusätzliche Arbeit sollte einen echten Nerd ja nicht abschrecken. Eine Reaktion von Nintendo steht noch aus. Unser Tipp: Schnell downloaden, bevor es verschwunden ist. *am*

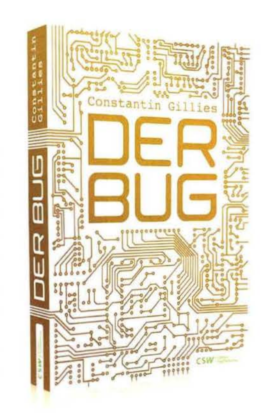


Zitat des Monats

"Eigentlich sollte das Spiel beim Tod des Charakters automatisch den Spielstand löschen."
(Takeshi Kajii, Sony Computer Entertainment Produzent von "Demon's Souls")

Der Bug

CSW Verlag » Constantin Gillies » 17 Euro



DEUTSCHLAND • Als 'Bug' bezeichnet man in der Computerwelt einen Programmfehler, der von den Entwicklern übersehen wurde. Constantin Gillies' "Der Bug" ist keinesfalls ein von den Lektoren übersehener Fehler, sondern ein unterhaltsamer Krimi über zwei Datenretter mit Hang zum vergangenen Computerzeitalter. Das Duo soll das Notebook eines verstorbenen Computergenies untersuchen und alle vorhandenen Daten retten. Doch es interessieren sich noch andere mysteriöse Gruppen für den Rechner – eine interkontinentale Hetzjagd beginnt. Die Handlung wird dabei durch Anekdoten aus der Pionierzeit der Computertechnik aufgelockert. Mithilfe ihres umfangreichen Fachwissens lösen die Freunde ein Rätsel nach dem anderen, um den verschlüsselten Daten auf die Spur zu kommen – 300 Seiten lang.

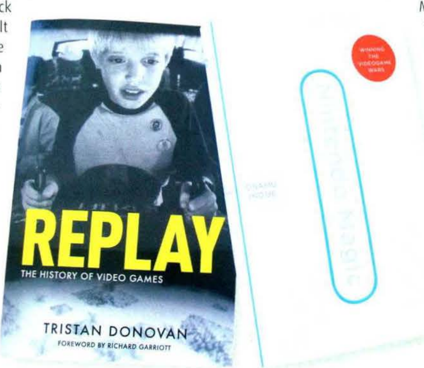
Gleichzeitig zeigt Gillies die Beziehung zwischen zwei Nerds, die erwachsen geworden sind und bei denen sich leise Zweifel regen, ob sie außer der glorreichen Vergangenheit überhaupt noch etwas anderes verbindet. Leider wirkt die Story an einigen Punkten wirr und das Ende lässt den Leser ungläubig die Stirn runzeln. Bei vielen Umschreibungen antiker Technologie werden Laien ahnungslos mit der Schulter zucken.

Trotzdem versprüht der Nachfolgeroman zu "Extraleben" die Art von Charme, die jeder kennt, der sich schon mal mit Jugendfreunden über die gute alte Zeit unterhalten hat, in der Internet und 3D-Gaming noch Zukunftsvisionen waren. *tk*

Nachhilfe in Spielegeschichte – auf Englisch

ENGLAND • In den letzten Wochen erschienen zwei hochinteressante Bücher, die einer Vorstellung würdig sind: "Nintendo Magic: Winning the Videogame Wars" von Osamu Inoue (224 Seiten) und "Replay: The History of Video Games" von Tristan Donovan (516 Seiten).

Ersteres beschäftigt sich mit dem Comeback des Traditionsherstellers aus Kyoto und stellt die Frage, wie sich DS und Wii so klar gegen die technisch überlegene Konkurrenz durchsetzen konnten. Dabei hatte der Autor, der eigentlich für den angesehenen Nikkei-Business-Publications-Verlag arbeitet, die seltene Chance, hinter die Kulissen zu blicken und mit Präsident Satoru Iwata und Legende Shigeru Miyamoto nicht nur über Spiele, sondern auch über Firmenpolitik und den Design-Prozess von DS und Wii zu sprechen. Das macht das "Nintendo Magic" zur unverzichtbaren Pflichtlektüre für interessierte Spieler und wird selbst notorische Wii-Verweigerer fesseln.



Bislang galt Steven Kents "The Ultimate History of Video Games" als definitiver Führer durch die Geschichte der Videospiele, doch das neu erschienene "Replay: The History of Video Games" von Tristan Donovan erweist sich für den interessierten Spiele-Historiker als ebenso unverzichtbar wie Kents Werk. Nähert sich Kent dem Medium eher von der Hardware-Seite, stellt Donovan die Spiele selbst in den Mittelpunkt – ein guter Ansatz, der "Replay" zu einem eigenständigen Werk macht.

Der größte Vorteil von Donovans Buch ist die ausführliche Beleuchtung der oftmals stiefmütterlich behandelten europäischen Spiele-Szene. "Replay" stellt eine unterhaltsame und informative Lektüre dar und weckt bereits nach kurzer Zeit das Verlangen, die beschriebenen Klassiker wieder einmal anzuspielen.

"Nintendo Magic" und "Replay" sind in englischer Sprache erschienen und für umgerechnet 14 bzw. 16 Euro im einschlägigen Online-Buchhandel erhältlich. *tn*



Die frische Revision des iPhone glänzt einmal mehr durch klare Linien und ein schlankes Design. Stahl und Glas sorgen für das edle Aussehen.



Die Kamera erlaubt Videoaufzeichnungen in 720p. Dank LED-Blitz sollten auch Aufnahmen am Abend kein Problem darstellen.

Apple-Nachschlag: iPhone 4 geht an den Start

WELTWEIT • Ein Blick auf das neue Handy mit dem Apfellogo bestätigt: Das Multimedia-Telefon sieht mit seinem reduzierten Design äußerst verführerisch aus. Vorder- und Rückseite bestehen aus speziell gehärtetem Glas, der Rahmen ist aus Edelstahl. Dieser fungiert gleichzeitig als Antenne und spart so Platz im Inneren. Insgesamt ist das iPhone 4 dünner und schmaler als das 3GS. Das Display bietet eine viermal höhere Auflösung als sein Vorgänger und schont damit die Augen beim Lesen von Büchern mit der iBook App. Außerdem lassen sich damit besser die Gesichter Eurer Gesprächspartner erkennen, denn das iPhone 4 beherrscht mit der FaceTime-Funktion die Videotelefonie – eine Premiere in der iPhone-Historie. Ihr bestimmt mit einer Umschaltfunktion zwischen den beiden Kameras (je eine auf der Front- und Rückseite), ob Ihr Eurem Gegenüber Euer Antlitz oder das, was Ihr seht, zeigt. Mit der Außenkamera nehmt Ihr dank 5-Megapixel-Kamera und LED-Blitz scharfe Bilder und Videos in 720p auf, die Ihr mit der kostenpflichtigen iMovie App direkt bearbeitet. Für eine bessere Spielesteuerung spendierte Apple dem iPhone 4 Gyroskope, die ähnlich dem Sixaxis-Controller von Sony Neigungen und Drehungen erkennen. Ab jetzt führt Ihr außerdem mehrere Apps gleichzeitig aus und strukturiert diese in Ordnern. Das iPhone 4 ist seit kurzer Zeit im Handel als 16-GB und 32-GB-Variante erhältlich und kostet je nach Vertrag zwischen 1 und rund 400 Euro. *tk*

TECHNISCHE DATEN

	iPhone 4	iPhone 3GS
Höhe (in mm):	115,2	115,5
Breite (in mm):	58,6	62,1
Tiefe (in mm):	9,3	12,3
Gewicht (in g):	137	135
Auflösung (in Pixel):	960 x 640	480 x 320
Kameraauflösung:	5 Megapixel	3 Megapixel
Videoaufnahme:	HD	VGA
Max. Sprechdauer (mit 3G):	7 Stunden	5 Stunden
Max. Standbydauer:	300 Stunden	300 Stunden
Max. Internetnutzung (mit 3G):	7 Stunden	5 Stunden

Angezockt: Sonys erste PS3-Spiele in 3D

WELTWEIT • Seit ein paar Wochen können zukunftsbewusste PS3-Spieler die angepriesenen 3D-Fähigkeiten ihrer Konsole im echten Leben erleben. Wer sich einen Sony-TV der HX-8-Serie kauft, erhält einen Download-Gutschein für ein Software-Quartett, das über den PlayStation Store zu laden ist. Neben den 3D-Updates zu dem "Asteroids"-Nachfahren "Super Stardust HD", der Katapultgaudi "Pain" und dem Zukunftsraser "Wipeout HD" komplettiert eine Demostrecke von "MotorStorm: Pacific Rift" das Angebot.

Wer eine andere 3D-Glotze von Samsung oder Panasonic besitzt, kann das Set auch für knapp 30 Euro im Store kaufen. Noch billiger kommt Ihr weg, wenn Ihr die Titel bereits erworben habt: Dann bekommt Ihr die notwendigen Updates gratis bzw. erhaltet das Demo z.B. im amerikanischen Store. Dann muss nur noch die PS3 mit der Firmware 3.20 oder neuer ausgestattet sein und die TV-Erkennung im Menü "Display" noch einmal durchlaufen werden.



Beim Praxistest mit dem Sony-TV KDL-46 HX 805 verliert sich der gute 3D-Eindruck, sobald man den Kopf neigt (ein spezielles Problem des Fernsehers, da Sony eine andere Brillentechnik verwendet – siehe *audiovision* 08/10). Bei Rennspielen wie "Wipeout HD" fällt dies auf, wenn man instinktiv in den Kurven mitgeht: Dann verblassen die Farben und es entstehen hässliche Doppelkanten. Bleibt man gerade sitzen, meistert man dank der neuen Räumlichkeit die Kurven leichter und der ein oder andere abschweifende Blick auf das futuristische Großstadtszenario macht mehr Spaß.

Beim rasanten Ritt durchs Gelände mit "MotorStorm" nerven die auf einen zufliegenden Abgasschwaden, Wasserspritzer und Sandfontänen – da hilft der Wechsel zur Cockpit-Perspektive. Dann entsteht ungeahnte Realität und man zieht unweigerlich den Kopf ein, wenn Teile eines gerammten Fahrzeuges auf einen zufliegen.

Die 3D-Levels von "Pain" reißen dagegen nicht vom Hocker, aber das wundert angesichts der flachen Vorlage kaum. Anders sieht es mit dem dynamischen Rundum-Shooter "Super Stardust HD" aus: Hier entsteht die beeindruckende Tiefe, die man von einem Weltraumabenteuer erwartet. *us*



Gut getarnt: Bei den 3D-Spielen taucht der entsprechende Menüpunkt nur dann auf, wenn die PS3 einen kompatiblen Fernseher findet.



Die Asteroidenknallerei "Super Stardust HD" sieht in 3D noch ein ganzes Eck eindrucksvoller aus.



DAS DREHMOMENT



Die Apple-Entwicklerkonferenz WWDC drängelte sich in diesem Jahr sicherlich nur zufällig auf den 7. Juni – einen Termin, der sieben Tage vor dem Beginn der altehrwürdigen Spielemesse E3 lag. Die Ankündigungen aus San Francisco dürften auf dem Pilgerweg ins Los Angeles Convention Center von dessen Teilnehmern mit Interesse aufgenommen worden sein. Apple nennt sein diesjähriges Hardware-Update "iPhone 4" und bestückt dessen Innenleben mit ausgetüftelten Bausteinen. Unter dem Aluminiumrahmen schuftet der gleiche A4-Prozessor wie im iPad. Seite an Seite kämpft er dort mit dem PowerVR-SGX-Grafikchip und treibt die Pferdestärken in ein Dutzend Rennboliden, die in 'Real Racing HD' gleichzeitig auf den Rundkursen beschleunigen. Mit 960 x 640 Bildpunkten auf 3,5 Zoll lässt er seine mobilen Konkurrenten Nintendo DS (256 x 192 Pixel) und Sony PSP (480 x 272 Pixel) wie klobiges Kinderspielzeug dastehen. Bleibt die Frage: "Spielst du noch oder lebst du schon?"

Die reine Bildschirmauflösung ist nicht einmal der beeindruckendste Fakt: Die Pixeldichte des als 'Retina-Display' bezeichneten Bildschirms übertrumpft mit 326 ppi (Punktdichte pro Zoll) die Darstellungskraft von menschlichen Augen. In der Qualität eines Laserausdrucks schmiegen sich in Zukunft Texte von Point'n'Click-Abenteuern an meine Netzhaut – Vorfreude ist angebracht! Konkurrenz-Pluspunkt aus Entwicklersicht: Für hochauflösende Menü-Optionen und Schrifteinblendungen muss keine Codezeile neu verbogen werden. Die über 225.000 erhältlichen Apps bekommen auf dem neuen Gerät eine unaufgeforderte Frischzellenkur. Lediglich viermal höher aufgelöste HD-Zeichnungen sollte die jeweilige Entwicklerschmiede noch einmal aus Photoshop exportieren.

Alles in Bewegung

Im iPhone 4 dreht sich ein Gyroskop, ein Kreiselkompass für die drei räumlichen Achsen, der eine exakte Positionsbestimmung im Raum ermöglicht. Demonstriert wurde das 3D-Klötzchenspiel "Jenga", bei dem der Spieler um sein iPhone tanzt und so einen Blick auf die verschiedenen Turmseiten erhascht. Die Technikdemo läuft seitdem in meinem Oberstübchen, ich grüble über das Potenzial. Surrende Laserschwert-Duelle und isometrische "Marble Madness"-Kopien brauen sich als Gedankenspiele zusammen. Wie das Gehüpfe des Anwenders um sein Telefon herum zu interpretieren ist, muss mathematisch nicht verstanden werden: Das Framework 'CoreMotion' liefert nur simple Positionsdaten an den Programmcode. Nintendo rüstete im letzten Jahr mit dem Aufsteck-Dübel Wii MotionPlus zwar den Wii für eine genauere Lagebestimmung nach, lässt seine Entwickler jetzt jedoch ohne einheitliche Schnittstelle durch die unterschiedlich beschleunigten Dimensionen straucheln. Das Ergebnis zeigt sich in einer höchst wechselhaften Präzision der Bewegungserkennung. An das iPhone 4 stelle ich da höhere Ansprüche.

Und sonst? Fast nur Randbemerkung ist der bevorstehende Start des Apple-eigenen Reklamenetzwerks "iAds", das zukünftigen Spielentwicklungen unter die Arme greift. Die Videotelefonie "FaceTime" mit Frontkamera basiert auf offenen Standards, die in Zukunft in Third-Party-Anwendungen reichlich Verwendung finden dürfte. Apropos Reichtum: Aus der Facebook-Scheune trottet eine "Farmville"-Portierung mit potenziell 70 Millionen aktiven Spielern in Richtung App-Store-Universum.

Die für mich eindrucksvollste Ankündigung bleibt jedoch, dass diese "Spielereien" keine abgedrehten Zukunftsvisionen sind, sondern seit dem 24. Juni im Handel stehen.

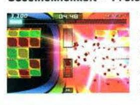
Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de



Phoenix Wright: Ace Attorney
Adventure • Preis: 3,99 €

Capcom lässt Nachwuchsanwälte jetzt auch auf dem iPhone bei spannenden Verhandlungen im Gerichtssaal Einspruch einlegen.

Sigma
Geschicklichkeit • Preis: 0,79 €



"Tetris" trifft "Lumines": farbige Baustein-Stapelei, bei der sich Klötzchen auf zwei drehenden Trommeln gegenüberstehen.

Guitar Hero
Musik • Preis: 2,39 €

Activision zupft mit sechs Rock-Klassikern die Gitarren- und Bass-Seiten. Wer nach Queen und Rolling Stones mehr will, kauft Song-Pakete hinzu.

Carcassonne
Strategie • Preis: 3,99 €

Liebevolle Umsetzung des "Spiel des Jahres 2001": Quadratische Kärtchen formen eine Landschaft im Punkte-Wettkampf.

Crash Bandicoot Nitro Kart 2
Rennspiel • Preis: 7,99 €



Mit "Mario Kart" auf Tuchfühlung: Der zweite iPhone-Rennspielausflug der Beutelratte erzielt technische und inhaltliche Bestnoten.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



HALLO SOMMERLOCH!

Wenn Ihr einen Blick auf die aktuellen COM!NG-Listen werft, merkt Ihr es schon: Das Sommerloch wirft seinen Schatten voraus. Frisches Spielefutter ist im Juli und August Mangelware. Nachdem uns die Hersteller auf der E3 den Mund wässrig gemacht haben, lassen sie uns ausgerechnet in der Urlaubszeit, wenn das Zeugnisgeld der Großeltern locker in der Tasche sitzt, im Regen stehen. Warum füllen Nintendo und Co. die Sommermonate nicht mit ein paar richtigen Krachern? Zeit genug haben die Spieler schließlich. Fakt ist: Richtig los mit der Software-Flut geht es erst wieder Ende August, vorher wartet mit "Toy Story 3" und "PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer" eher leichte Kost, die sicher nicht jeden Geschmack trifft. Dafür habt Ihr jetzt endlich Zeit, das Spielzimmer zu verlassen und Euch mit der neuen M! Games und einem kühlen Getränk im Garten in die Hängematte zu legen. Oder Ihr holt die verpassten Spielehits aus dem Frühjahr nach und bereitet Eure Finger schon mal auf die Actionkracher "Knights Contract" oder "Mafia II" vor. Als weitere Freizeitgestaltung bietet sich auch ein ausgewogenes Sport- und Ernährungsprogramm an, denn im Winter werden Microsofts Kinect und Sonys Move so manchem Couchbesetzer den Schweiß auf die Stirn treiben. Wie Ihr Euch auch entscheidet, Ihr solltet Euer Augenmerk spätestens im August wieder auf die Spielewelt richten. Dann startet mit der gamescom in Köln das zweite Messe-Highlight des Jahres und die Zeit des Darbens ist vorbei.

KNIGHTS CONTRACT
Seite 56

POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER
Seite 54

MAFIA II
Seite 54

COM!NG PS3 · 360 · Wii

gamescom

18. bis 22. August • Köln

Als inoffizieller Nachfolger der Leipziger Games Convention spielt die gamescom seit ihrer Premiere 2009 in der ersten Show-Liga. Rund 245.000 Gäste zockten sich letztes Jahr in den weitläufigen Hallen die Hände wund, wenngleich dem Besucher-Weltrekord nur wenige Spiele-Weltpremieren entgegenstanden.

SPIELE-TERMINE — 3. QUARTAL

	Titel	Hersteller	Genre	PS3	360	Wii	Termin
	Batman: Arkham Asylum 2	Warner	Action-Adventure	PS3	360		September
UPDATE	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure			Wii	September
	DanceDanceRevolution: Hottest Party 3	Konami	Musik			Wii	15.9.
	Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	Action-Adventure			Wii	
	EA Sports Active 2.0	Electronic Arts	Fitness	PS3	360	Wii	
S.41	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		
NEU	Family Party: Fitness Fun!	Namco-Bandai	Sport			Wii	September
	FIA WRC	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360		
	FIFA 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	
S.35	Halo: Reach	Microsoft	Ego-Shooter		360		14.9.
	Kane and Lynch 2: Dog Days	Eidos	Action	PS3	360		27.8.
NEU	Kung Fu Rider	Sony	Action	PS3	360	Wii	September
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360		
S.54	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	PS3	360		27.8.
S.33	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure			Wii	31.8.
	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
NEU	New Carnival Games	Take 2	Geschicklichkeit			Wii	10.9.
	NHL 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
	Ninety-Nine Nights II	Konami	Action		360		15.9.
S.54	PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	9.7.
	Popstars	F + F Distribution	Simulation			Wii	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	PS3	360		10.9.
NEU	Samurai Warriors 3	Nintendo	Action			Wii	27.9.
	Scivelation	SouthPeak	Action	PS3	360		
NEU	Scooby-Doo! Und der Spuk im Sumpf	Warner	Action-Adventure			Wii	September
NEU	Sports Champions	Sony	Sport	PS3			September
	Sports Island	Konami	Sport			Wii	
NEU	Summer Challenge – Athletics Tournament	dtp	Sport	PS3	360	Wii	Juli
	The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen	Pixonauts	Jump'n'Run			Wii	
S.17	Time Crisis Razing Storm	Namco-Bandai	Ego-Shooter	PS3			September
	Toy Story 3	Disney	Action-Adventure	PS3	360	Wii	15.7.
	Trackmania Wii	Focus	Rennspiel			Wii	Juli
S.17	Tumble	Sony	Geschicklichkeit	PS3			September
	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		
UPDATE	Venetica	dtp	Rollenspiel	PS3			3.9.
	WRC – World Rally Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		September

PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer

9. Juli • Geschicklichkeit • Wii



Der gelbe Knuddelblitz Pikachu hüpft zum ersten Mal in das Laufwerk Eures Wii. "PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer" ist eine Minispiel-Sammlung, in der das beliebte Pokémon einen Freizeitpark retten muss. Dazu sammelt Ihr in der Strand-, Eis-, Magma- und Spukzone die verstreuten Splitter des Himmelsprismas. Diese gewinnt Ihr in unterschiedlichen Wettkämpfen gegen andere Pokémon. Bei der Kreiselkeilerei gegen Rihornior müsst Ihr zum Beispiel einen Zweikampf gewinnen, in Luftspurt Deluxe tretet Ihr gegen Brutalanda im Scheibenschießen aus der Luft an. Einmal besiegt, bieten Euch Eure Gegner ihre Hilfe bei den weiteren Disziplinen an. Außerdem findet Pikachu bei einigen Parkattraktionen weitere Pokémon, deren Fähigkeiten bei der Beschaffung der Prismenteile ebenfalls von Vorteil sind.

Tokyo Game Show

17. bis 19. September • Tokio

Die größte japanische Publikumsmesse: Bis auf Nintendo, die der Veranstaltung traditionell fernbleiben, gibt sich die komplette fernöstliche Spielebranche ein Stelldichein. Im Vordergrund stehen heimische Entwicklungen, wenngleich 2009 ungewohnt viele US-Titel zu sehen waren – Japan hatte zu wenig zu zeigen.

Mafia II

27. August • Action-Adventure • PS3 / 360

Zu einem stilvollen Mafioso gehören gewisse Extras. Der Maßanzug, eine handgefertigte Tommygun und selbst angerührter Zement unterscheiden einen Gangster mit Klasse von einem einfachen Ganoven. Mit der "Mafia II Collector's Edition" steigt Ihr in die Klasse der Luxus-Verbrecher auf. Ihr bekommt zusätzlich zum Spiel, das in einem Steelbook Platz nimmt, einen Gutschein für den "Made Man"-DLC, der zwei Luxusautos und zwei Maßanzüge enthält. Dazu gibt es ein 100 Seiten starkes Artbook, eine Soundtrack-CD, die vom Prager FILMHarmonic Orchestra eingespielt wurde, und eine Karte von Empire City, damit Ihr wisst, wo man in der Stadt einen Überfall mit Stil inszeniert.



	SPIELE-TERMINE						2010
S.19	Adrenalin Misfits	Konami	Sport		360		4. Quartal
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360		
	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3	360		
S.20	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		16.11.
NEU	BlazBlue: Continuum Shift	Zen United	Beat'em-Up	PS3	360		Oktober
S.26	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		9.11.
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	PS3	360		4. Quartal
	Conduit 2	Sega	Ego-Shooter			Wii	4. Quartal
	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
S.19	Dance Central	MTV Games	Musik		360		4. Quartal
S.19	Dance Masters	Konami	Musik		360		4. Quartal
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3			
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	PS3	360		
NEU	DECA Sports Freedom	Hudson	Sport		360		4. Quartal
UPDATE	Def Jam Rapstar	Konami	Musik	PS3	360	Wii	4.11.
UPDATE	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner	Action	PS3		Wii	4. Quartal
S.32	Deus Ex 3: Human Revolution	Eidos	Action-Adventure	PS3	360		
UPDATE	Die Legende der Wächter	Warner	Action	PS3	360	Wii	15.10.
S.47	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation	PS3	360	Wii	4. Quartal
S.41	DJ Hero 2	Activision	Musik	PS3	360	Wii	4. Quartal
S.36	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	4. Quartal
	Dragon Ball: Raging Blast 2	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360		4. Quartal
S.44	Driver San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360		4. Quartal
NEU	Dungeon Siege 3	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3	360		
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
S.17	Echochrome II	Sony	Denken	PS3			September
	Enclave: Shadows of Twilight	Topware	Action			Wii	
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		
S.22	Epic Micky	Disney	Action-Adventure			Wii	4. Quartal
	EyePet	Sony	Simulation	PS3			4. Quartal
UPDATE	Fable III	Microsoft	Rollenspiel		360		26.10.
	Fallout: New Vegas	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360		4. Quartal
	Family Trainer: Treasure Adventure	Namco-Bandai	Geschicklichkeit			Wii	4. Quartal
	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
S.24	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			
NEU	FlingSmash	Nintendo	Action			Wii	4. Quartal
	Front Mission Evolved	Square Enix	Action	PS3	360		
NEU	Game Party: In Motion	Warner	Sport		360		4. Quartal
S.33	GoldenEye 007	Activision	Ego-Shooter			Wii	4. Quartal
	Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure			Wii	
S.45	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			2.11.
	HardGrip	Human Soft	Sport			Wii	
S.55	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	Action-Adventure	PS3	360	Wii	4. Quartal
	Hasbro Spiel mal wieder 3	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	4. Quartal
	Hitman 5	Square Enix	Action	PS3	360		
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
NEU	Just Dance 2	Ubisoft	Musik			Wii	14.10.
S.19	Kinect Adventures	Microsoft	Sport		360		4. Quartal
S.19	Kinectimals	Microsoft	Simulation		360		4. Quartal
S.19	Kinect Joy Ride	Microsoft	Rennspiel		360		4. Quartal
S.19	Kinect Sports	Microsoft	Sport		360		4. Quartal
S.39	Kirby's Epic Yarn	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	4. Quartal
	L.A. Noire	Rockstar	Action-Adventure	PS3	360		4. Quartal
	Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3			
	LittleBigPlanet 2	Sony	Jump'n'Run	PS3			4. Quartal
	Majin and the Forsaken Kingdom	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		
S.33	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		14.10.
S.25	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
NEU	Michael Jackson Video Game	Ubisoft	Musik	PS3	360	Wii	4. Quartal
NEU	Mindjack	Square-Enix	Action	PS3	360		Oktober
	Monopoly Streets	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	4. Quartal
NEU	Motion Sports	Ubisoft	Sport		360		4. Quartal
	My Sims Sky Heroes	Electronic Arts	Action	PS3		Wii	4. Quartal
	NBA 2K11	Take 2	Sport	PS3	360	Wii	4. Quartal
	NBA Jam	Electronic Arts	Sport			Wii	
	NBA Elite 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360		4. Quartal
S.43	Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	Wii	18.11.
S.34	NeverDead	Konami	Action	PS3	360		
	NewUFitness First: Mind Body – Yoga & Pilates Workout	F + F Distribution	Fitness			Wii	
	NHL 2K11	Take 2	Sport	PS3	360	Wii	4. Quartal
	No More Heroes	Ubisoft	Action	PS3	360		
NEU	Pac-Man Party	Namco-Bandai	Geschicklichkeit			Wii	4. Quartal
S.46	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Sport	PS3	360	Wii	
	Project Mercury	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		
NEU	Raving Rabbids: Travel in Time	Ubisoft	Geschicklichkeit			Wii	11.11.
S.41	Rock Band 3	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	
	Sam and Max – Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Adventure			Wii	
	SAW 2: Flesh and Blood	Konami	Action	PS3	360		4. Quartal
S.46	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	Sport	PS3	360		
	Sid Meier's Pirates!	Take 2	Adventure			Wii	4. Quartal
NEU	SingStar Dance	Sony	Musik	PS3			November
NEU	Sly Collection	Sony	Action-Adventure	PS3			November
S.42	Sonic Colors	Sega	Jump'n'Run			Wii	4. Quartal
S.19	Sonic Free Riders	Sega	Rennspiel		360		4. Quartal
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
S.17	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	PS3			4. Quartal
S.31	Star Wars: The Force Unleashed 2	LucasArts	Action	PS3	360	Wii	26.10.
	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3	360		
	The Agency	Sony	Action	PS3			
S.17	The Fight: Lights Out	Sony	Beat'em Up	PS3			Oktober
	The Grinder	-	Action			Wii	
NEU	The Shoot	Sony	Action	PS3			Oktober
	This is Vegas	Warner	Action-Adventure	PS3	360		
	Tom Clancy's H.A.W.X. 2	Ubisoft	Action	PS3	360	Wii	4. Quartal
	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3			
	True Crime Hong Kong	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360		
NEU	Wii Party	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	4. Quartal
S.19	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	Sport		360		4. Quartal
NEU	Zumba Fitness	Majesco	Sport		360		4. Quartal

Olymptronica

30. bis 31. Oktober • Frankfurt am Main

Aufgrund von außerplanmäßigen Reparaturen am universitären Veranstaltungsgebäude findet die fünfte "Olymptronica" in diesem Jahr erstmals am letzten Oktoberwochenende statt. Die unterstützenden Hersteller freut's, denn dann beginnt das Weihnachtsgeschäft. Im letzten Jahr waren auf der Messe für Spielkultur u.a. Nintendo und Konami groß vertreten.

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1

4. Quartal • Action-Adventure • PS3 / 360 / Wii

Pünktlich zum vorletzten Leinwand-Kampf von Harry Potter gegen Lord Voldemort erscheint im Herbst "Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1". Das düstere Geschehen spielt erstmals vollständig außerhalb der Mauern von Hogwarts. Der tapfere Zauberer mit der Narbe auf der Stirn ist auf der Flucht vor den Todessern, Greifern und Kreaturen aus den vorherigen Filmen. Das Spiel soll ernster und dunkler werden als seine Vorgänger. Dieses Mal geht Harry nicht zum Unterricht, er kämpft um sein Leben. Sein Ziel: Lord Voldemorts Horkruxe finden und zerstören. Überraschend: Der Spielverlauf erinnert bisher an einen erwachsenen Third-Person-Shooter, doch statt Maschinengewehr und Flammenwerfer schwingt Ihr Euren Zauberstab, um Spinnen, Drachen und Skelette im Dutzend zurück in die Hölle zu schicken.



Videospielmusik für Solo Piano

12. September bis 28. November • Deutschland

Benyamin Nuss ist Videospielern seit dem Kölner "Symphonic Fantasies"-Konzert ein Begriff. Jetzt geht er mit Stücken aus "Final Fantasy", "Blue Dragon", "Rad Racer" und "Lost Odyssey" in Deutschland auf Tournee. Passend dazu erscheint am 17. September sein Album "Benyamin Nuss plays Uematsu". Tourdaten unter: www.benyamin-nuss.de

	SPIELE-TERMINE						2011
	Afterfall: Insanity	TGC	Action	PS3	360		
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3	360		
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360		
UPDATE	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360		2011
S.81	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		24.2.
S.19	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	360		
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360		
UPDATE	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3	360		28.1.
S.24	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360		
S.56	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360		
NEU	FIM Motocross World Championship	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360		
S.24	Gears of War 3	Epic	Action		360		8.4.
UPDATE	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3	360		2011
S.17	Heroes on the Move	Sony	Action-Adventure	PS3			
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360		1. Quartal
	I am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		
NEU	inFamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3			
S.28	Killzone 3	Sony	Ego-Shooter	PS3			Februar
S.56	Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
S.46	Mario Sports Mix	Nintendo	Sport			Wii	
S.37	Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360		
UPDATE	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360		2011
S.30	Mortal Kombat	Warner Bros.	Beat'em-Up	PS3	360		
S.41	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennspiel	PS3			
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Disney	Action-Rollenspiel	PS3	360		
S.42	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360		2011
	Rage	Bethesda	Action	PS3	360		
NEU	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3	360		März
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3	360		
	Saints Row 3	THQ	Action	PS3	360		
S.23	Silent Hill	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
NEU	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3			
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360		
S.21	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure			Wii	
UPDATE	Tron Evolution	Disney	Action	PS3	360		2011
S.35	Twisted Metal	Sony	Action	PS3			
S.37	XCOM	Take 2	Ego-Shooter		360		
NEU	Yakuza 4	Sega	Action-Adventure	PS3	360	Wii	

El Shaddai: Ascension of the Metatron

2011 • Action • PS3 / 360

Für die Bibelfesten unter Euch hält UTV Ignition Entertainment ein Fantasy-Action-Spiel der besonderen Art bereit. "El Shaddai: Ascension of the Metatron" wurde vom "Buch von Enoch" aus dem Alten Testament inspiriert. Der in weiße Gewänder gekleidete, blonde Enoch muss in Gottes Auftrag die gefallenen Engel, welche zu viel Interesse an der Welt und den Menschen gefunden haben, besiegen. Ansonsten droht Gott, die Erde mit einer Sintflut zu vernichten. Unterstützung erhält Enoch vom rotäugigen Engel Lucifel, der so mächtig ist, dass er durch die Zeit reisen kann. Als Waffe nutzt Enoch eine Art Lichtbogen, mit dem er sich Feinden im Zweikampf stellt. Dabei fügt Ihr verschiedene Schlagvarianten zu Combos zusammen. "El Shaddai: Ascension of the Metatron" verzichtet auf ein HUD, stattdessen lest Ihr zum Beispiel den Gesundheitsstatus Eurer Gegner an deren Rüstung ab, die im Laufe des Kampfes in Teilen zu Boden fällt. Der Titel hebt sich besonders durch den Grafikstil hervor, der sich durch die Verwendung von Pastelltönen und Cel-Shading-Optik auszeichnet. Dem Spieler wird durch wenige Farbakzente deutlich gemacht, was er als Nächstes zu tun hat.



E3

7. bis 9. Juni 2011 • Los Angeles

Wiedererstarkte XXL-Messe: laut, bunt, informativ. Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. 2010 stürmten über 45.000 Besucher die Hallen, 3D und Bewegungssteuerung waren die Schwerpunktthemen.

Knights Contract

2011 • Action • PS3 / 360

Auf den Spuren von "Dante's Inferno" scheint der für 2011 angekündigte Hack'n'Slay-Rüpel Heinrich zu wandeln. Dieser im mittelalterlichen Deutschland beheimatete, unsterbliche Henker exekutiert reihenweise 'Homunkuli'. Das sind nicht unbedingt menschenähnliche Bestien, die ein gewisser Dr. Faust erschaffen hat, seines Zeichens Bösewicht von "Knights Contract" und laut den Entwicklern basierend auf der bekannten deutschen Legende. Vom noch viel bekannteren Drama eines Herrn Goethe, das diese Legende aufgreift, scheint man bei Namco-Bandai dagegen noch nichts gehört zu haben, denn bis auf einige Namen hat das Action-Spektakel offenbar rein gar nichts mit der literarischen Vorlage zu tun. So ist Gretchen im Original ein Mägdlein, das um den Seelenfrieden seines angebeteten Heinrich bangt. In "Knights Contract" tritt sie als blonde Hexe auf, die Heinrich mit Magie und vollem Busen zur Seite steht. Blutige Massenschlachten und Team-Combos stehen für das deutschtümelnde Duo auf dem Programm. Wie stark dabei der taktische Einschlag ausfällt, lässt sich noch nicht abschätzen. Unterschiedliche KI-Einstellungen für Gretchen und die Möglichkeit, im Laufe des Spiels immer neue Special Moves und Skills zu erlernen, könnten "Knights Contract" vom Genre-Schlachtbrei abheben, wenn sie konsequent im Spieldesign verankert werden. Ansonsten versprechen uns die Entwickler eine Mischung aus linearen, dramatischen Abschnitten und eher offenen, weitläufigeren Arealen. So erkundet Heinrich beispielsweise die Gassen eines kitschigen Gothic-Freiburgs und stolpert schließlich über einen titanischen Homunkulus, der feuerschnaubend eine Kathedrale herabklettert und Heinrich als Jagdbeute erkoren hat. Während der nun folgenden Fluchtsequenz zerbröselt der Unhold auf spektakuläre Weise einen Großteil der Fachwerkgebäude. Ob die Mixtur insgesamt aufgeht oder nur ein uninspiriertes Hack'n'Slay dabei herauskommt, bleibt vorerst unsere Gretchenfrage.



COM!NG PSP·DS·3DS

SPIELE-TERMINE							HANDHELD
	Ace Combat: Joint Assault	Namco-Bandai	Action	PSP			September
S.14	Animal Crossing	Nintendo	Simulation			3DS	2011
NEU	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure			3DS	2011
UPDATE	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure		DS		September
NEU	Battle of Giants: Dinosaur Strike	Ubisoft	Action			3DS	2011
	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco-Bandai	Rollenspiel		DS		2010
NEU	Dead or Alive 3D	Tecmo Koei	Beat'em-Up			3DS	2011
	Die Legende der Wächter	Warner	Action		DS		Oktober
S.47	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation		DS	3DS	4. Quartal
	DJ Hero 3D	Actvision	Musik			3DS	2011
	Dragon Ball: Origins 2	Namco-Bandai	Action		DS		3. Quartal
	Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PSP			4. Quartal
S.57	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel		DS		2011
UPDATE	Dragon Quest IX: Hüter des Himmels	Square Enix	Rollenspiel		DS		23.7.
NEU	Driver Renegade	Ubisoft	Rennspiel			3DS	2011
NEU	Duell der Magier	Disney	Action		DS		26.8.
	Duke Nukem Trilogy: Chain Reaction	Koch Media	Action	PSP	DS		2010
	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Koch Media	Action	PSP			2010
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PSP	DS		2010
	FIFA 11	Electronic Arts	Sport	PSP	DS	3DS	3. Quartal
NEU	Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix	Rollenspiel		DS		4. Quartal
	Ghost Recon	Ubisoft	Action			3DS	2011
NEU	Ghost Trick Phantom Detective	Capcom	Adventure		DS		4. Quartal
	God Eater	Namco-Bandai	Action	PSP			2010
S.34	God of War: Ghost of Sparta	Sony	Action	PSP			2010
S.24	Golden Sun Dark Dawn	Nintendo	Rollenspiel		DS		4. Quartal
	Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure		DS		2010
S.35	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 1	Electronic Arts	Action-Adventure		DS		4. Quartal
NEU	Invizimals: Shadow Zone	Sony	Simulation	PSP			4. Quartal
NEU	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	Rollenspiel	PSP			10.9.
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PSP	DS		3. Quartal
S.15	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel			3DS	2011
NEU	Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem	Nintendo	Geschicklichkeit		DS		4. Quartal
	Medal of Honor	Electronic Arts	Action	PSP			4. Quartal
S.14	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure			3DS	2011
NEU	Michael Jackson Video Game	Ubisoft	Musik	PSP	DS		4. Quartal
	Monopoly Streets	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PSP	DS		4. Quartal
	My Sims Sky Heroes	Electronic Arts	Action		DS		4. Quartal
S.23	Okamiden	Capcom	Action-Adventure		DS		2011
S.14	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run			3DS	2011
NEU	Patapon 3	Sony	Action	PSP			4. Quartal
S.14	Pilotwings	Nintendo	Simulation			3DS	2011
NEU	Pokémon Ranger: Guardian Signs	Nintendo	Action-Adventure		DS		4. Quartal
NEU	Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Rollenspiel		DS		2011
	Popstars	F + F Distribution	Simulation		DS		3. Quartal
S.46	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Sport	PSP			2010
NEU	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure			3DS	2011
NEU	Professor Layton and the Unwound Future	Nintendo	Adventure		DS		20.9.
	Puzzle Quest 2	Namco-Bandai	Geschicklichkeit		DS		16.7.
S.41	Rock Band 3	MTV Games	Musik		DS		4. Quartal
S.15	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure			3DS	2011
NEU	Ridge Racer	Namco-Bandai	Rennspiel			3DS	2011
S.47	Sonic Colors	Sega	Jump'n'Run		DS		4. Quartal
NEU	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Action			3DS	2011
	Sports Island	Konami	Sport		DS		3. Quartal
S.14	Star Fox 64	Nintendo	Action			3DS	2011
S.31	Star Wars - The Force Unleashed 2	Lucas Arts	Action	PSP	DS		26.10.
NEU	Steel Diver	Nintendo	Action			3DS	2011
	Super Scribblenauts	Warner	Geschicklichkeit		DS		4. Quartal
NEU	Super Street Fighter IV 3D	Capcom	Beat'em-Up			3DS	2011
S.15	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
	Toy Story 3	Disney	Action-Adventure	PSP	DS		15.7.
NEU	Tron Evolution	Disney	Action	PSP	DS		Januar 2011

Dragon Quest VI: Realms of Reverie

2010 • Rollenspiel • DS



Ist Euch die Handlung im brandneuen "Dragon Quest IX" etwas zu dünn, dann dürft Ihr Euch auf das kommende Remake des bisher nie im Westen erschienenen SNES-Klassikers "Dragon Quest VI" freuen. Nachdem die ersten Stunden klassisch-linear ablaufen, besiegt Ihr schon nach kurzer Zeit den vermeintlichen Boss und danach öffnet sich die Welt zu einem großen, nonlinearen Abenteuer. Über ein Klassensystem kontrolliert Ihr die Entwicklung Eurer Party, neben der normalen Welt erforscht Ihr eine Traumwelt und nutzt ungewöhnliche Fortbewegungsmittel wie eine schwebende Insel und ein fliegendes Bett. Ebenfalls mit von der Partie: ein Slime-Curling Minispiel. Das DS-Remake des über drei Millionen Mal verkauften SNES-Klassikers nutzt die gleiche 3D-Engine wie seine beiden Vorgänger, bietet aber auch ein paar der Wi-Fi-Optionen des neunten Teils: Trefft Ihr mit angeschaltetem DS andere Spieler, dann werden automatisch Informationen ausgetauscht. Das Spiel ist bereits für eine EU-Veröffentlichung angekündigt, wir warten nur noch sehnsüchtig auf einen konkreten Release-Termin.

PSPgo kaufen und zehn Spiele gratis erhalten

bis 30. September • PSPgo

Wirklich glücklich wird Sony mit der vierten Revision des hauseigenen Handhelds wohl nicht mehr: Die laufwerkslose PSPgo stand von Beginn an in der Kritik und liegt offenbar wie Blei in den Regalen – auf der E3 wurde der Name während der gesamten Sony-Pressekonferenz nicht einmal genannt. Um Lagerbestände abzubauen, ruft der PlayStation-Konzern eine Aktion ins Leben, die sich für mobile Zocker durchaus lohnt: Wer sich nach dem 1. April eine PSPgo zulegt bzw. ein vorher erworbenes Gerät noch nicht online aktiviert hat, kann bis zum 30. September zehn Gratisspiele einsacken – Käufer, die früher zuschlugen, schauen dagegen in die Röhre. Um die Games abzusahnen, muss das Handheld online im PlayStation Store angemeldet werden und ein bestimmtes Thema heruntergeladen werden – innerhalb von vier Wochen erhaltet Ihr dann eine E-Mail mit den Downloadcodes. Die Qualität der Titel reicht von gut ("Avatar") bis erstklassig ("LittleBigPlanet", "Wipeout Pure"), Gurken sind keine dabei. Somit bekommt Ihr für ein Gerät, das derzeit um 170 Euro zu haben ist, Software im Wert von über 250 Euro gratis. Selbst wenn Ihr die PSPgo danach verstauben lassen wollt, ist dieses Angebot fast nicht auszuschlagen.

DIE GRATIS-GAMES

- FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2010
- Jak & Daxter: The Lost Frontier
- The Eye of Judgment Legends
- MotorStorm: Arctic Edge
- Need for Speed SHIFT
- Buzz! Quiz World
- Gran Turismo
- LittleBigPlanet
- Wipeout Pure
- Avatar



ATARI 7800

Erschienen:	1984 (USA), 1990 (Europa)
Startpreis:	ca. 150 US-Dollar
Hersteller:	Atari
Verkaufte Geräte:	nicht bekannt
Spiele:	ca. 60

Technik: Nach dem technischen Fehlgriff 5200 orientiert sich Atari mit dem ProSystem 7800 am Erfolgsmodell 2600. So ist die neue Konsole abwärtskompatibel und verarbeitet die allermeisten 2600-Spiele, nicht aber die 5200-Cartridges. Die grundlegende Chip-Architektur basiert zwar erneut auf den Atari-Computern (wie schon beim 5200 und dem XE Game System), doch wird die Grafik durch den 'Mario'-Chip etwas aufgebohrt. Im Gegenzug spart Atari beim Sound; der vierstimmige Pokey-Chip des 5200 muss der jämmerlichen Akustik des Ur-2600 weichen. Die technische Leistungsklasse des 7800 entspricht etwa dem NES und Master System, wenn man Zeit und Kompetenz in die Spiele-Entwicklung steckt - was hier selten er Fall ist (siehe Marktbedeutung & Spiele). Die beiden Joystick-Ports entsprechen den VCS-Anschlüssen, so dass auch alte Controller andocken dürfen. Jedoch sind die 7800-Joypads mit zwei Feuertasten ausgestattet, was wiederum die Kompatibilität einschränkt.

Marktbedeutung: Einen schlechteren Zeitpunkt hätte sich Atari für den Start des 7800 nicht aussuchen können, kommt es doch ursprünglich kurz nach dem Videospiel-Crash 1984 auf den Markt. Kurz vor der Veräußerung an Jack Tramiel gibt Atari seiner jüngsten Konsole keine Chance und konzentriert sich nach dem Verkaufsfiasko in einigen US-amerikanischen Testmärkten lieber auf die Computer-Serien. So überlässt man es Nintendo, Handel und Spieler aus ihrer Lethargie zu wecken und mit neuen und spannenden Videogames zu begeistern. Als Atari Ende der 1980er-Jahre schließlich merkt, dass sich mit Konsolen doch Geld verdienen lässt, sind das System und vor allem seine Spiele veraltet. Die hektischen Versuche, mit beliebigen bis schäbigen Umsetzungen für 'neue' Games zu sorgen, scheitern kläglich. So bleibt die ursprünglich technisch interessante und clever designte Konsole eine Randnotiz der Videospielgeschichte ohne eigene Identität.

Spiele: Die erste Generation, vornehmlich Umsetzungen früher Arcade-Klassiker wie "Dig Dug" oder "Ms. Pac-Man", verspricht einen flotten Start des 7800 - auch wenn bereits die 5200-Versionen dieser Titel fast originaltreu waren. Nach dem Neustart der Konsole erscheint ein kruder Mix aus Computerspiel-Umsetzungen, unbekannten Neuentwicklungen und wenigen frischen Arcade-Konvertierungen. Leider sind diese Titel meist schlecht programmiert, von Haus aus mittelmäßig oder spielerisch veraltet. Insofern taugt das 7800 vor allem als Hort erstklassiger Automaten-Konvertierungen aus der 'guten alten Zeit'. Wenig Spaß machen auch die vereinzelten Fremdanbieter-Titel - sowohl Absolute als auch Activision und Froggo investieren nicht gerade viel Enthusiasmus oder Zeit in ihre Werke.

Sammelsurium: Trotz der langen Leidensgeschichte des 7800 gibt es erstaunlich wenig Seltenes oder Skurriles rund um die Konsole samt Spielen zu sammeln. Von den verschiedenen Controllern und der Lightgun abgesehen, vermissen wir jegliches offizielles Zubehör. Ganz Mutige machen sich auf die Suche nach der geplanten Tastatur, von der einzelne Prototypen existieren. Von der ebenfalls anvisierten High-Score-Cartridge gibt es wiederum nur Hobby-Basteleien technisch versierter Fans. Die Konsole ist nicht schwer zu finden und für eher bescheidene 20 Euro aufwärts zu haben, je nach Zustand und Lieferumfang. Auch die meisten Spiele kosten wenig Geld und sind teils noch originalversiegelt, nur die Fremdanbieter-Module und einige späte Atari-Entwicklungen wie "Commando" liegen jenseits von 30 Euro.





In den europäischen Konsolen ist "Asteroids" eingebaut. Die ursprünglichen Joysticks wurden gegen Joypads getauscht.

Die USA-Verpackung aus der Frühzeit der Konsole rückt statt '7800' den eigentlichen Namen 'ProSystem' in den Mittelpunkt. Auch kommen die Amerikaner zunächst in den Genuss vernünftiger Joysticks.

Serien!

Alle Spiele der drei Fremdanbieter.





















Von Activision kommen zwei ordentliche Arcade-Umsetzungen. "Double Dragon" und vor allem "Rampage" (Bild unten) nutzen zwar die nicht kompletten technischen Fähigkeiten des 7800, fangen aber den Charme der Vorlage gut ein.

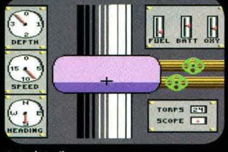
Der kleine und unbedeutende Anbieter Froggo steuert immerhin zwei Spiele für das 7800 bei. "Tank Command" (Bild oben) und "Water Ski" sind zwar heute selten, lohnen sich aber eher als Sammel- denn Spielspaß-Objekte.

Absolute Entertainment ist neben Atari der größte Unterstützer des 7800. Sechs allesamt mittelprächtige Titel, darunter auch ein paar Premieren, füllen die Regale. Genauer gesagt: drei Sportspiele (Baseball, Wrestling, Skateboarding – Bilder links), zwei Flugsimulationen ("F-18 Hornet", "F-14 Tomcat") und das bewährte "Kung-Fu Master" (rechts unten).



Special!

Diese Spiele-Prototypen kamen nicht mehr auf den Markt.



Gato (Atari)



Klax (Atari)



Pit Fighter (Atari)

Schund!

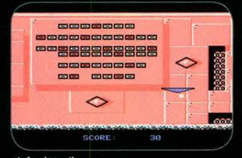
Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Crack'ed (Atari)



Fight Night (Atari)



Jinks (Atari)

Schusswaffe!

Diese Spiele lassen sich mit der Lichtpistole zocken.



Alien Brigade (Atari)



Barnyard Blaster (Atari)



Crossbow (Atari)

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.





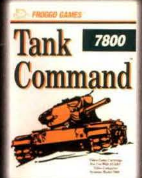
Diese Spiele haben einen Sound-Chip im Modul, der die miese Akustik der meisten 7800-Spiele aufmöbelt – das macht sie etwas begehrenswerter.



Einer der etwas selteneren Titel – dennoch weder teuer noch gut.

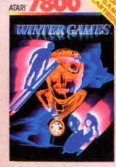


Einziges Spiel, das nur als PAL-Version erschienen ist.





Die beiden Froggo-Titel zählen zu den schwerer beschaffbaren Modulen und sind nur in den USA erschienen. Ab 30 Euro aufwärts seid Ihr dabei.




Beide Epyx-Umsetzungen wurden nur als NTSC-Version veröffentlicht. Wem es nach originalversiegelten Exemplaren dürstet, investiert je 25 Euro.



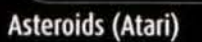
Die Tastatur existiert nur in Form weniger Prototypen und sollte das 7800 zum Heimcomputer aufrüsten.

Spielen!

10 Spiele für das Atari 7800, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.

Ms. Pac-Man (Atari)

Xenophobe (Atari)


Asteroids (Atari)



Dig Dug (Atari)

Midnight Mutants (Atari)

Centipede (Atari)

Food Fight (Atari)

Galaga (Atari)

Xevious (Atari)

Joust (Atari)

Rescue on Fractalus (Atari)




Sirius (Tynesoft)



Scrapyard Dog (Atari)



Touchdown Football (Atari)



Meltdown (Atari)



Sentinel (Atari)



Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir das erste Spiel mit einem...

Scharfschützengewehr

Bei Sittenwächtern und Moralaposteln sorgt es für Stirnrunzeln und mahnende Zeigefinger, Spieler lieben seine Zielgenauigkeit und seine Durchschlagskraft: das Scharfschützengewehr. Mit "Sniper: Ghost Warrior" steht in der nächsten Ausgabe ein Spiel in den Startlöchern, das sich dem Schleichen, Positionieren und Schießen widmet. Diesen Monat wird in "Transformers: War for Cybertron" gesnipert.

Die Definition für ein Scharfschützengewehr in unserem Sinne lautet wie folgt: Die Waffe muss tragbar sein, über eine Zoomfunktion oder zumindest ein Zielfernrohr verfügen, per Einzelschuss abgefeuert werden und verheerenden Schaden beim Zielobjekt anrichten. Damit fallen die zahlreichen U-Boot Spiele wie etwa Sid Meiers "Silent Service" von 1985 heraus, welche die Zielfernrohr-Perspektive auf den Heimcomputern einführte.

1988 klemmten wir uns in "Hostages" zum ersten Mal hinter ein großkalibriges Gewehr und nahmen Terroristen aufs Korn. Die Verbrecherhatz rund um eine besetzte Botschaft auf Amiga, Atari ST und C64 bot allerdings keine einstellbare Zoomfunktion und keinen frei wählbaren Platz zum Hinlegen. Stattdessen positionierte man im gestaffelten Spielablauf seine Scharfschützen und wechselte dann in deren Rolle, um Fenster mittels Zielfernrohr abzusuchen und Geiselnehmer zu eliminieren. Das Spiel kam 1991 als "Rescue – The Embassy Mission" auf NES nach Europa. Mit einer frei wählbaren und beweglichen Bleispritze statteten uns 1989 Maelstrom Games in "Midwinter" für Amiga und Atari ST aus. Hier staunten wir zum ersten Mal über eine Zoomfunktion und ein erstes Anzeichen von Realismus: Das Fadenkreuz bewegte sich im Einklang mit dem Atem des Agenten. Die Ehre der ersten Zielvergrößerung gebührt somit nicht "MDK". Dennoch machte Shiny Entertainments skurriler Shooter für PC und PlayStation 1997 den Scharfschützenmodus erst richtig bekannt.

Zwischen 1999 und 2000 wurde die Kunst des perfekten Zielens durch eine unscheinbare Mod des beliebten "Half-Life" weltweit populär. "Counter-Strike" (2000, PC, Xbox) sorgte mit der zielgenauen und tödlichen "Arctic Warfare Magnum" für Flüche und Freudenschreie bei LAN-Parties und Clanwars. Eine ähnlich übermächtige Waffe ist die Farsight XR-20 aus Rares "Perfect Dark" (2000, N64), mit der Ihr nicht nur zoomt, sondern auch durch Wände hindurch zielt und schießt.

Konami zeigte 1999 in der Arcade und 2000 auf Dreamcast und PS2 mit dem indizierten "Silent Scope", wie man den Nervenkitzel des finalen Schusses einfängt. Genau das Gegenteil erreichte Midas Interactive Entertainment mit "The Sniper 2" (2004, PS2), das als eines der schlechtesten Spiele für Sonys DVD-Konsole gilt.

Missionen als Scharfschütze bieten bis heute Stoff für besonders intensive Momente. Unvergessen sind der Kampf gegen Sniper Wolf in "Metal Gear Solid" (1999, PSone) und der Prypiat-Einsatz in "Call of Duty 4: Modern Warfare" (2004, PS3, 360). *tk*



1988: In "Hostages" (Amiga) müsst Ihr erst Stellung beziehen, bevor Ihr unvorsichtige Bösewichte ausschaltet.



1989: "Midwinter" (Amiga) bot eine riesige Eiswelt, in der das Zielen über weite Entfernungen praktisch war.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Sprachausgabe oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Super-Sniper: die effektivsten Knarren

Counter-Strike (2000)

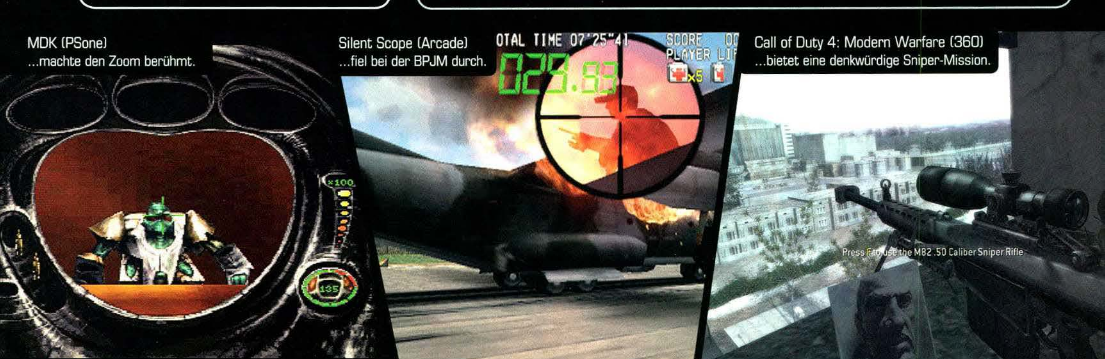


Die Arctic Warfare Magnum tötet normalerweise mit einem Schuss und ist deswegen heiß umstritten.

Perfect Dark (2000)



Mit der Farsight XR-20 erkennt Ihr Gegner hinter Wänden und könnt ihnen direkt einheizen.



MDK (PSone) ...machte den Zoom berühmt.

Silent Scope (Arcade) ...fiel bei der BPJM durch.

Call of Duty 4: Modern Warfare (360) ...bietet eine denkwürdige Sniper-Mission.

SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

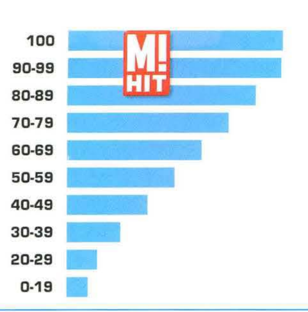
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

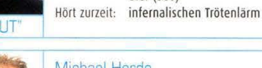
Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Green Day: Rock Band (360)
Hört zurzeit: Ozzy Osbourne - Scream, Slash - R&FN'R


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Kirby's Epic Yarn, Ivy (Wii)
Sieht zurzeit: Studio Ghibli-Artbooks an
Hört zurzeit: 36 Crazyfists


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Trauma Team (Wii), Blur (360)
Hört zurzeit: infernalischen Trötenlärm




"GUT"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Lego Harry Potter (DS), Bit.Trip Runner (Wii)
Hört zurzeit: Eminem & Akira Yamaoka live


"GEHT SO"

Tobias Kujawa
Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sportspiele
Spielt zurzeit: Prince of Persia (PS3), Medal of Honor Beta (PS3)
Liest zurzeit: The Gunslinger (schon wieder)



"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Alpha Protocol (360), Modern Warfare 2 (360)
Hört zurzeit: Sportis - MTV Unplugged


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Dragon Quest IX (DS), Green Day: Rock Band (PS3)
Hört zurzeit: Queen - Bohemian Rhapsody


"MÜLL"

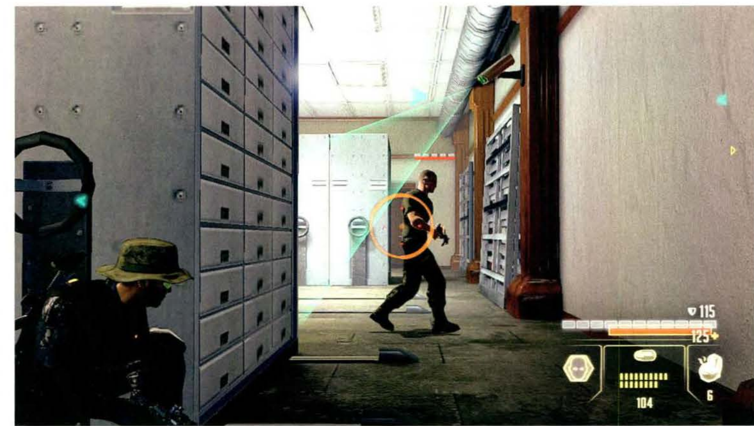
Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Red Dead Redemption (PS3)
Hört zurzeit: Hans Söllner - Ungehörtes und Unerhörtes

Alpha Protocol

PS3 360 Action-Adventure 

Michael Thorton hat sich einen ungünstigen Zeitpunkt ausgesucht, um ins Spionagegeschäft einzusteigen: Im Jahr 2009 wird über Osteuropa ein Passagierflugzeug von einer amerikanischen Rakete abgeschossen und im Handumdrehen steht die Welt an der Schwelle eines nuklearen Schlagabtauschs der Großmächte.

Kein Geringerer als unser Agentengrünschnabel bekommt den Auftrag, die Ereignisse zu durchleuchten und die Welt vor der Zerstörung zu retten. Und schnell wird auch klar, wieso ausgerechnet er ran muss: Die geheime Regierungsorganisation 'Alpha Protocol' schickt den Neuling nur ins Feld, um ihm anschließend die Schandtat in die Schuhe zu schieben und jede Beteiligung zu leugnen! Wer nicht als Buhmann enden will, bringt die Wahrheit auf eigene Faust ans Licht: Zum Glück könnt Ihr Euch beim einleitenden Basistraining mit Kontaktpersonen aus Alpha Protocol anfreunden, die Euch im Laufe des Abenteuers weiter unterstützen.



PS3 Auch Kameras sind im Einsatz: Hackt den Zentralcomputer, um sie zu deaktivieren.



PS3 Jede Figur spricht auf bestimmte Verhaltensweisen an: Mal müsst Ihr sachlich plaudern, mal schmeicheln oder höhnische Sprüche reißen.

Freunde und Feinde

Ein zentrales Spielelement sind die vielen Plaudereien, die Ihr regelmäßig mit bis zu vier Optionen gestaltet: Ihr könnt z.B. Informanten überzeugen, sie einschüchtern oder gar exekutieren, in Folge dessen verändern sich die kommenden Geschehnisse. Verschiedene Missionen werden verfügbar und Ihr knüpft Kontakte zu diversen Fraktionen, die Euch mit variablen Informationen und Ausrüstung versorgen, aber auch in den Schauplätzen Eurer Schleicheinsätze präsent sind. Je nach Euren Entscheidungen kämpfen sie dann an Eurer Seite oder gegen Euch.

Dabei gibt es keine falschen, jedoch oftmals ungewollten Entscheidungen. Jede Figur reagiert auf Schmeichelei oder Provokation individuell: Um die für Eure Pläne richtige Verhaltenweise zu finden, müsst Ihr Informationen sammeln oder kaufen, um komplexe Dossiers über Personen und Fraktionen zu erstellen. Diese psychologischen Profile verraten Euch, wie Ihr Eure Wunschziele in den Plaudereien erreicht.

Agent im Einsatz

Die Missionen führen Euch rund um den Globus, etwa nach Rom, Moskau und Saudi-Arabien: In jeder Lokalität gibt es verschiedene Schauplätze zu entdecken – mal gilt es, nur eine Kontaktperson in einer Kneipe zu treffen, mal die vielen Etagen von einer Militäreinrichtung oder Botschaft zu durchstöbern. Ihr sollt Waffenlieferungen verfolgen, Daten klauen und die Konkurrenz sabotieren. Euer Vorgehen orientiert sich maßgeblich an Euren Fähigkeiten (siehe Kasten),

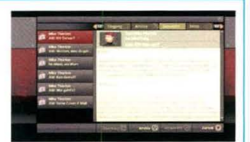
AGENTENTRAINING: ENTWICKELT EUREN HELDEN!

Zu Beginn Eurer Karriere erstellt Ihr Euren Wunsch-Michael im Editor, dann wählt Ihr einen beruflichen Hintergrund wie Söldner oder Agent – so startet Ihr mit einer variablen Menge an Grundtalenten. Später erhaltet Ihr für alle Aktionen Erfahrungspunkte, die bei Levelaufstieg neue Talentpunkte verfügbar machen. Ihr investiert sie in neun Kategorien für jede Waffe, aber auch Tarnung und Kampfsport und technisches Verständnis. Damit kommt Ihr in den Genuss allerlei Boni und Spezialmanöver: Ihr könnt z.B. kritische Treffer aus der Deckung landen, diverse Zielhilfen nutzen oder Euch für wenige Sekunden unsichtbar machen. Im Laufe des Abenteuers müsst Ihr Euch zudem für Spezialisierungen entscheiden, diese öffnen weitere Fähigkeitenslots in drei Kategorien – Ihr dürft also in einem Abenteuerdurchlauf nur in drei Talentkategorien die Meisterschaft erreichen. Bei den Waffen spezialisiert Ihr Euch auf zwei Kategorien, weil Michael nur zwei Waffentypen gleichzeitig tragen kann.

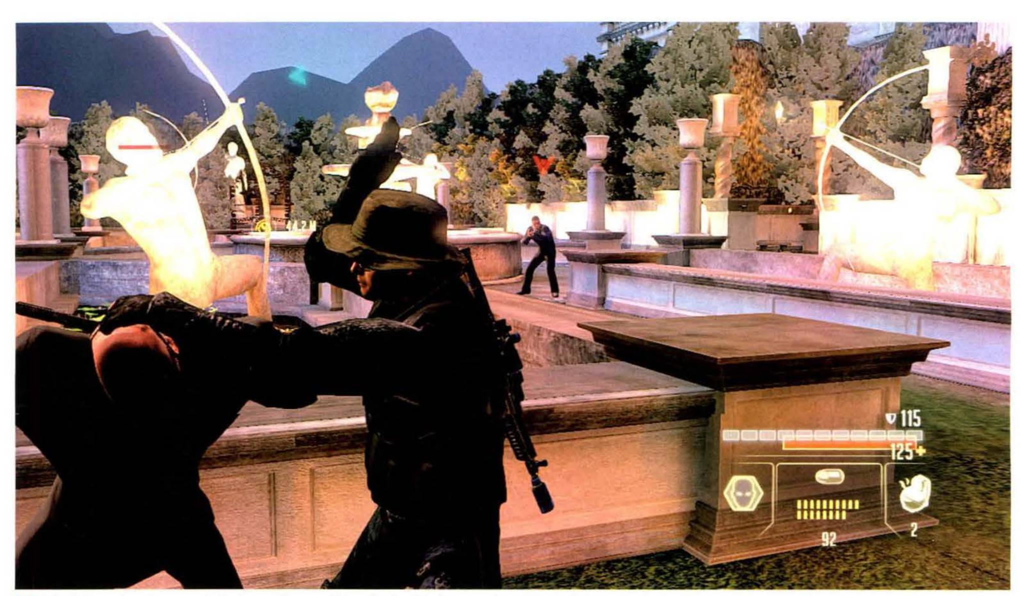
Eventuelle Schwächen Eures Charakters gleicht Ihr mit entsprechendem Equipment aus: Mit Rüstungselementen lässt sich etwa die Zähigkeit, aber auch das technische Verständnis aufpäppeln. Profis können später auch auf Waffenspezialisierung verzichten und ihre Wummen mit den vielen Upgrades für Zielgenauigkeit und Durchschlagskraft optimieren. Kampfsport lässt sich weitgehend vernachlässigen, weil Überraschungsangriffe von Anfang an funktionieren und Ihr in späteren Missionen mit vielen Feinden gleichzeitig fertig werden müsst. Wegen des Kreuzfeuers kommen Schläger da nicht weit.



PS3 Für jeden Levelaufstieg erhaltet Ihr zehn Talentpunkte, die Ihr in neun Kategorien investiert: Ihr bekommt Eigenschaftsboni und neue Spezialmanöver.



PS3 Checkt Eure E-Mails: Für geschickte Antworten gibt es Talentpunkte.



PS3 Mit Nahkampfmanövern macht Ihr kurzen Prozess: Wenn Ihr den Feind überrascht, reicht ein Todesschlag für den Sieg – achtet aber auf die Kameraden Eures Opfers!

die Ihr im Laufe des Abenteuers trainiert: Ihr könnt geschickt schleichen und die Feinde mit Nahkampfmanövern überwältigen, wüste Ballereien mit MP, Shotgun und Sturmgewehr veranstalten oder die Wachen per Schalldämpferpistole lautlos ausschalten. Dazu nutzt Ihr einen Zielfixierer, der kritische Treffer ermöglicht. Denn der großzügige Zielkreis lässt speziell im Anfangsstadium Eurer Karriere nur ungenaue Treffer zu, der Umgang mit jeder Waffe will erlevelt sein! Eine Sniperwumme gibt es auch, sie ist aber wie Geschütze nur an vorgegebenen Positionen einsetzbar. Drei Minispiele sorgen zwischendurch für Abwechslung, Ihr dürft Computer hacken, elektronische Schaltungen überbrücken und Schlösser knacken. Wer die nötigen Talente nicht trainiert, kann auch entsprechende Werkzeuge wie etwa EMP-Ladungen einsetzen, um Sicherheitssysteme lahm zu legen.

Spionage-Spielzeug

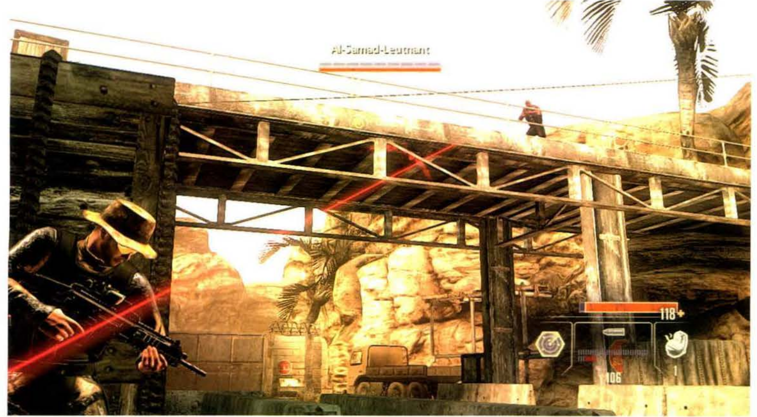
Neben Erfahrungs- und Talentpunkten sammelt Ihr bei den Einsätzen auch jede Menge Moneten: Diese investiert Ihr mittels Onlineshop in allerlei Informationen und Ausrüstung. Das Angebot wechselt je nach Partner und ist überraschend vielfältig: Jede Waffe lässt sich durch vier Slots für Läufe, Magazine, Visiere und Zubehör wie Schaft oder Leichtgehäuse ausbauen – so optimiert Ihr die fünf Waffeneigenschaften Schaden, Rückstoß, Genauigkeit, Stabilität und Munition nach Euren Bedürfnissen. Michael trägt außerdem variable Panzerungen mit Tarneigenschaften und vier Slots für taktische Modifikationen und Erweiterungen. Diese dienen nicht nur zum Schutz: Es gibt sogar Handschuhe mit aufgedruckten Schaltplänen, die das Manipulieren von Schaltkreisen vereinfachen! Hinzu kommen zahlreiche Items, die sich nur einmal verwenden lassen – vom Medikit bis zum elektronischen Störsender ist alles dabei. *oe*



"GUT"

Oliver Ehrle

Die zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten machen den Reiz von "Alpha Protocol" aus: Das Experimentieren mit Ausrüstung und Verhaltensweisen ist von Anfang an interessant, weil man frühzeitig über Leben und Tod bestimmen kann – und damit die weiteren Geschehnisse beeinflusst. Aber die technische Ausführung lässt zu wünschen übrig: Euch erwarten viele Bildrateneinbrüche und Pop-Ups, Leichen verschwinden, sobald Ihr Euch umdreht. Eure Feinde verhalten sich stellenweise planlos und fallen auf die ältesten Tricks herein: Schlagt Alarm, wartet in einer Nische und haut jeden k.o., der um die Ecke kommt – dann spaziert Ihr zum nächsten Checkpoint. Mit solchen Kniffen lässt sich die Schleich-Action oftmals aushebeln, weil z.B. der Alarm nur die KI, aber nicht die Handlung beeinflusst.



PS3 Wer sich gegen die Deckung lehnt, ist vor Kugeln weitgehend sicher: Wenn der Gegner einen Ziellaser benutzt, könnt Ihr sogar seine Schussbahn kalkulieren und dann im rechten Augenblick gegenfeuern.

Entwickler **Obsidian, USA**
Hersteller **Sega**
Termin **im Handel**
Preis **45 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » viele Schauplätze rund um den Globus
- » entwickelt einen individuellen Helden
- » massig Spezialmanöver und Ausrüstung
- » Ihr gestaltet die Handlung
- » schwache KI und viele Grafikfehler

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	73
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

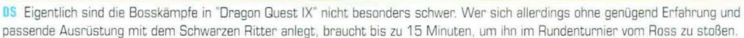
FAZIT » **Variantenreiches Agentenabenteuer mit vielen taktischen Kniffen, aber auch reichlich technischen Schwachstellen.**

Dragon Quest IX: Hüter des Himmels

DS Rollenspiel 







DS Eigentlich sind die Bosskämpfe in "Dragon Quest IX" nicht besonders schwer. Wer sich allerdings ohne genügend Erfahrung und passende Ausrüstung mit dem Schwarzen Ritter anlegt, braucht bis zu 15 Minuten, um ihn im Rundenturnier vom Ross zu stoßen.



DS Nebendarsteller werden als ressourcensparende 2D-Sprites eingebaut.

Zwischenzeitlich standen die Zeichen auf Sturm für die aktuelle "Dragon Quest"-Episode. Von einem Echtzeit-Kampfsystem und einem ausgedehnten Online-Modus war im Vorfeld die Rede, letztendlich wurde nichts davon umgesetzt (siehe Kasten). Was Ihr nun nach zweimaliger Verschiebung des Release-Termins und langen Wartemonaten auf die lokalisierte Fassung in Eure DS-Slots schiebt, könnte traditioneller nicht sein. Gott sei Dank! Denn "Dragon Quest IX: Hüter des Himmels" erinnert endlich wieder daran, warum die zuletzt strauchelnden JRPGs einmal die Königsklasse der Konsolen-Rollenspiele darstellten.

Alte Tugenden

Rundenkämpfe, eine strikt lineare Hauptquest und ein schweigender Protagonist? Eigentlich alles undenkbar für moderne Rollenspiele. Manchmal entpuppen sich diese scheinbaren Design-Todsünden aber auch als alte Tugenden, wenn sie so ordentlich umgesetzt werden wie hier: So stürmt Ihr alleine oder mit maximal drei Mitstreitern durch 3D-Areale, die mit bunten Pastelltönen und umsichtiger Stilisierung die mangelnde Hardware-Kapazität des Handhelds durch einen sympathischen Comic-Stil kaschieren. Stoßt Ihr in sturmumtosten Ruinen, alten Kultstätten oder auf der weitläufigen Oberweltkarte mit Monstern zusammen, startet ein klassischer Rundenkampf. Der Vorteil: Im Gegensatz zu den früheren Zufallskämpfen könnt Ihr nun den meisten Kontrahenten ausweichen oder Euch auf Auseinandersetzungen vorbereiten. Die Scharmützel verwöhnen Euch mit dynamischen Kamerafahrten und liebevoll gestalteten Animationen, bleiben im Kern aber menübasierte Rundengefechte, in denen Ihr jedem Eurer Kämpfer pro Runde einen Befehl erteilt, Spezialangriffe oder Zauber wählt, weglauft oder ein Heilkraut einwerft.

Langweilig werden Euch die Rundenkämpfe trotzdem nicht, denn neben der brillanten Präsentation – für die einmal mehr Charakterdesigner Akira Toriyama und Komponist Koichi Sugiyama verantwortlich zeichnen – sorgen ein simples, aber motivierendes Jobsystem und zig Ausrüstungsgegenstände für Abwechslung. Spektakulär ist dabei, dass sämtliche angelegten Rüst- und Mordwerkzeuge auch tatsächlich an Euren Spielfiguren zu sehen sind. Erkauft wird diese Flexibilität mit immensen Speicherdaten, denn "Dragon Quest IX" bietet Euch nur



DS Ob Schleim oder Pestpilz: Serienveteranen feiern ein Fest der Nostalgie, wenn liebgewonnene Vertreter der "Dragon Quest"-Fauna aufmarschieren.



DS Realistisch: Je länger Ihr den Dungeonmonstern ausweicht, umso mehr Viecher tauchen auf. Irgendwann könnt Ihr dem Kampf dann nicht mehr aus dem Weg gehen.









DS Von links oben: Ein grandioses Zeichentrick-Intro, geisterhafte Erscheinungen, Himmelsbäume und nächtliche Städte wirken für ein DS-Spiel ungemein prachtvoll.

einen einzigen Spielstand, der regelmäßig überschrieben wird, wenn Ihr in einer der zahlreichen Kirchen den Priester anlabert.

Zusätzliche Kampf-Motivation birgt der formelhafte Aufbau der Hauptquest. Nach einem Prolog, in dem Euer Protagonist als engelsgleicher Beschützer des Dörfchens Engelsfälle vorgestellt wird, beraubt eine himmlische Katastrophe Euren selbst erstellten Avatar seiner Flügel und zwingt ihn, auf Heldenreise zu gehen. In schöner Regelmäßigkeit besucht Ihr also Dörfer und Städte, bekommt in hervorragenden deutschen Dialogen die Position des nächsten Dungeons verraten und räumt dort auf. Das bedeutet im Normalfall eine ausgedehnte Wanderung durch das Umland, denn mit einer ausreichend trainierten Party sind die Bossfights kein Problem.

Anstelle von drögem Aufleveln dürft Ihr bei jeder dritten Erfahrungsstufe eine wachsende Zahl von Skillpunkten verteilen und so, je nach gewählter Profession, zum Beispiel verbesserte Blockfähigkeiten mit dem Schild, Spezialangriffe mit bestimmten Waffen oder zusätzliche Attributsteigerungen erwerben. Ein umfangreiches System zur Item-Kreation und zahlreiche kleine Nebenquests runden dieses traditionelle und trotzdem rundum gelungene JRPG ab, das wohl auf unbestimmte Zeit die Referenz für DS-Rollenspiele darstellen wird. *mw*

KEIN MULTIPLAYER?



Keine Panik! "Dragon Quest IX" verfügt über einen lokalen Multiplayer-Modus, den wir aber noch nicht ausgiebig testen konnten. Darin ersetzt Ihr die drei NSC-Kameraden Eurer Hauptfigur mit den Charakteren Eurer Kumpels und spielt gemeinsam die Hauptquest durch. Online könnt Ihr Euch überdies zusätzliche Items und neue Sidequests runterladen.



"SUPER"

Max Wildgruber

"Dragon Quest IX" ist ein Paradebeispiel dafür, dass Innovation nicht zwingend den Abschied von liebgewonnenen Features bedeuten muss. Serienpapa Yuji Hori modernisiert lediglich behutsam, was sich in einer Dekade Videospielgeschichte bei Japan-RPGs etabliert hat. Die Faszination entsteht einerseits durch den entwaffnenden Charme der Toriyama-Figuren und einen Sprachwitz, welcher den Dialogen der "Dragon Quest"-Remakes für DS in nichts nachsteht. Lediglich Kitsch-Elfe Stella stürmt hier mit arg zuckriger Niedlichkeit übers Ziel hinaus. Andererseits ist es das perfekt balancierte Zusammenspiel von bekannten Motivationsmechanismen, die das Abenteuer nicht altmodisch, sondern luftig und unterhaltsam wirken lassen: eine pfiffige Story, die stets wachsende Macht der Spielfiguren und eine zusammenhängende Spielwelt, in der man in jedem Winkel nach Abenteuern stöbern will.

Entwickler	**Level 5, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**23. Juli**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (lokal), Text: deutsch**

- Ausrüstung Eurer Helden wird komplett in der Spielgrafik angezeigt
- jede Menge Nebenmissionen, die online erweitert werden können
- Koop-Modus für bis zu 4 Spieler

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer *	–
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

87

FAZIT » **Würdige Fortsetzung einer großen Rollenspielserie auf zwei kleinen Displays. Charmant, motivierend und episch.**

* Online-Nachtest in der nächsten Ausgabe

Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4

PS3 360 Wii DS Action-Adventure 



360 Innerhalb der Levels sowie im zentralen Hogwarts weisen Pfeil bzw. Geist den Weg. Während Harry einen Kürbisflug wagt, trotten Hermine und Ron hinterdrein: Im Modus "Freies Spiel" bestimmt Ihr, mit welchen Charakteren es auf Geheimnissuche geht!

Noch ehe im Herbst ein weiteres "Harry Potter"-Spiel parallel zum nächsten Kinostreifen erscheint, veröffentlicht Warner den neuesten Streich der Lego-Experten von Traveller's Tales. Der führt auf allen Systemen die bewährten Stärken der Lego-Abenteuer fort und bietet ein weiteres Mal familientauglichen Sammelspaß, der diesmal jedoch weitgehend auf Kämpfe verzichtet und verstärkt mit kleinen, teils fordernden Rätseln und Suchaufgaben unterhält.

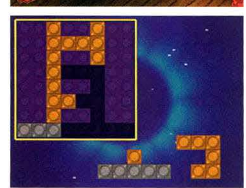
Mehr noch als in früheren Lego-Spielen lernt Ihr im Verlauf der vier Schuljahre umfassenden Zaubermär immer neue Fähigkeiten, die für das Aufspüren unzähliger Geheimnisse ebenso unerlässlich sind wie für den Level-Fortschritt. Baut aus Einzelteilen Objekte, entlockt Fackeln kostbare blaue Legoklötzchen und bewegt Gegenstände mittels Wingardium Leviosa durch den Raum.

Serientypisch bestreitet Ihr den deutlich umfangreicheren Story-Modus alleine mit einem erfreulich klugen und hilfreichen KI-Begleiter oder zusammen mit einem menschlichen Partner. Jederzeit wechselt Ihr dabei zwischen handlungsrelevanten Charakteren wie Hermine, Ron, Harry oder Hagrid. Nach einmaligem Meistern der Abschnitte kehrt Ihr mit bis zu 150 freispielbaren Charakteren aus dem Potter-Universum zurück und macht Euch auf die Suche nach weiteren Geheimnissen, die sich oftmals nur mit deren individuellen Kräften lüften lassen. Um sämtliche Wappenteile zu finden, von denen drei in jedem Abschnitt verborgen sind, schwingt sich Harry auf seinen Besen, spielt Quidditch, nimmt am Zauberunterricht Teil und erlebt Schlüsselszenen der ersten vier Kinofilme neu. Wie gewohnt ohne Sprachausgabe und nur bruchstückhaft erzählt, doch erneut sorgen ironisch-witzige Wendungen für manchen Schmunzler. Generell ist "Lego Harry Potter" zwar schicker als seine Vorgänger, neigt jedoch zu Tearing, was sich im Optionsmenü abstellen lässt und dann Bildratenstottern provoziert.

Mobiler Magier

Während sich die Versionen für stationäre Konsolen inhaltlich gleichen, folgt die DS-Variante lediglich der Handlung, bietet darüber hinaus aber ein eigenständiges Spielerlebnis. Bewegt Eure Helden via Stylus oder Steuerkreuz, gekämpft wird per Kritzelstift. Simple Schleichabschnitte wechseln sich angenehm ab mit Sammel- und Schalterrätseln. Wie ihre großen Brüder verhindert auch die DS-Version die freie Wahl der Schuljahre beim ersten Durchspielen. Ihr beginnt zwingend in Jahr 1 und folgt in der frei erkundbaren Zauberschule wegweisenden Geistern in die zahlreichen Action-Levels. *mh*





DS Wer Objekte verwandeln möchte, muss erst kleine Puzzles lösen.



Wii Typisch Lego: Jeder Charakter hat individuelle Stärken – Rons Vorteil heißt Krätze, ist eine Ratte und aktiviert Schalter in engen Röhren.



"SUPER"

Michael Herde

Das bislang beste Lego-Spiel machte mich zunächst stutzig, denn es verzichtet auf großen Konsolen weitgehend auf gewohnte Kämpfe gegen 08/15-Feindscharen à la "Star Wars" oder "Batman". Dafür muss ich mehr denn je grübeln und die Umgebung erkunden, bis ich den weiteren Weg entdeckt und geebnet habe. Das macht erneut zu zweit am meisten Spaß, zumal diverse Bonus-Zauber gegenseitigen Schabernack erlauben. Leider verstehen Potter-Unkundige von der Story kaum etwas und die Navigation des Zauberstabes klappt nicht immer reibungslos, auch manche Sprünge gehen durch die Spielperspektive in die Hose. Dafür überzeugt der Umfang und die Fülle neuer Spielelemente, allein die Sammelaufgaben beschäftigen Euch wochenlang.



DS Mit dem richtigen Zauberspruch repariert Harry Potter sogar Brücken.

Entwickler	**Traveller's Tales, England**
Hersteller	**Warner**
Termin	**im Handel**
Preis	**40-55 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: legoisch, Text: einstellbar**

- kaum Kämpfe
- zahllose Boni zum Freispielen
- Geheimnisse verlocken zu erneutem Durchspielen
- viele Zaubersprüche bieten Abwechslung

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	8 von 10	84
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	8 von 10	82
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	8 von 10	DS
Multiplayer	–	83
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Umfangreiches Sammelabenteuer, das mit der Zeit immer neue Fähigkeiten einführt und Groß und Klein begeistert.**

Mega Man Zero Collection

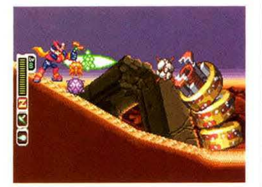
DS Action 



DS Die Bosse der "Mega Man Zero"-Spiele sind mechanisch-tierischer Natur und setzen Euch ganz schön zu.

Kurze Geschichtsstunde: Die "Mega Man Zero"-Reihe spielt etwa 100 Jahre nach den "Mega Man X"-Spielen und stellt den langhaarigen Zero in den Mittelpunkt. Wäre es nach Serienschöpfer Keiji Inafune gegangen, hätte er Mega Man schon zu 16-Bit-Zeiten abgelöst, die Marketing-Abteilung hatte aber etwas dagegen. Egal, auf dem GBA schlug Zeros große Stunde und tatsächlich enttäuscht der neue Held nicht. In vier komplexen Abenteuern mit starkem 'Metroidvania'-Einschlag ballert und säbelt sich der Blondschopf durch Horden feindlicher Robo-Gegner und folgt einer überraschend komplexen, ernsten Story.

Da die GBA-Spiele inzwischen selten sind und viele DS-Modelle die Module nicht mehr abspielen, sammelt Capcom alle vier "Mega Man Zero"-Episoden auf einer DS-Karte. An den Spielen selbst wurde nichts verändert: Story, Musik, Grafik, Spielablauf – alles wie gehabt, die leicht höhere DS-Auflösung wird nicht genutzt. Die Titel zeigen alle kleine, dunkle Balken an den Bildschirmrändern, allzu störend fällt das aber nicht auf.



DS Große Gegner wie der Wüstenwurm sehen heute noch gut aus.

Neu ist ein Story-Modus, bei dem alle vier GBA-Episoden zu einem langen XXL-Abenteuer zusammengefasst sind. Hier wurde die Schwierigkeit ordentlich zurückgeschraubt: Bosse, die Euch in den Solo-Spielen den letzten Nerv kosten, bekommt Ihr hier problemlos klein. Zeros Durchhaltevermögen ist stark gewachsen, auch das Cyber-Elf-System, mit dem Ihr Eure Fähigkeiten erweitert, wurde entfernt.

Entwarnung für Puristen: Ihr könnt alle vier Originalspiele direkt anwählen und sie in ihrer ganzen Gnadenlosigkeit genießen. *tn*



"SUPER"

Thomas Nickel

Wieder einmal zeigt sich: Gutes 2D ist zeitlos. Schon die erste "Zero"-Episode von 2002 beeindruckt mit herrlichen Hintergründen und detaillierten Animationen. Spielerisch blieben die vier Titel vom Zahn der Zeit verschont: Punktgenaue Steuerung, cleveres Leveldesign und fordernde Bosse machen noch heute so viel Spaß wie vor acht Jahren. Der neue Story-Modus mit stark gesenkter Schwierigkeit ist eine willkommene Ergänzung: Ungeübten Neulingen treiben die hammerharten Originale nämlich schnell die Tränen in die Augen. Mehr Spiel bekommt man selten für sein Geld!

Entwickler	**Inti Creates, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- 4 Klassiker auf einem Modul
- originalgetreue GBA-Emulationen
- neuer, einfacherer Story-Modus
- freispielbares Bonusmaterial

SPIELSPASS

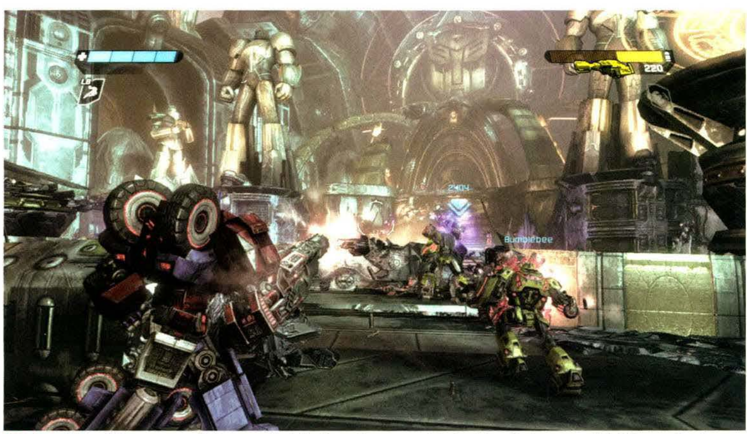
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

81

FAZIT » **Das knackige Action-Jump'n'Run-Quartett ist heute noch sein Geld wert, auch wegen des neuen, einfachen Story-Modus.**

Transformers: Kampf um Cybertron

PS3 360 Action 



360 Ihr seid nie allein unterwegs: Selbst wenn Ihr keine Koop-Kampagne spielt, begleiten Euch stets zwei KI-Kollegen, die nicht besonders helle agieren, aber auch kein reines Kanonenfutter abgeben.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Im dritten Anlauf bastelt Activision endlich ein "Transformers", das man als gelungen bezeichnen kann. Klar, originell ist die Third-Person-Ballerei nicht gerade, doch dank viel Action und tadelloser Technik stört das kaum. Schade finde ich, dass die eigentlich schicke Optik so monoton aussieht – der kalte metallische Look überzeugt, doch Abwechslung findet Ihr auf Cybertron kaum. Auch die Fahrzeugfähigkeiten der Stars bleiben weitgehend irrelevant, sieht man von den Flugabschnitten ab. Ein Lob gibt es für die launigen Online-Spielmodi, die sich vom Aufbau her erkennbar beim Firmenkollegen "Modern Warfare 2" bedienen und ebenso dynamisch wie hektisch ablaufen. So ist der "Kampf um Cybertron" ein Schritt in die richtige Richtung und interessant genug, dass nicht nur "Transformers"-Fans Spaß damit haben.

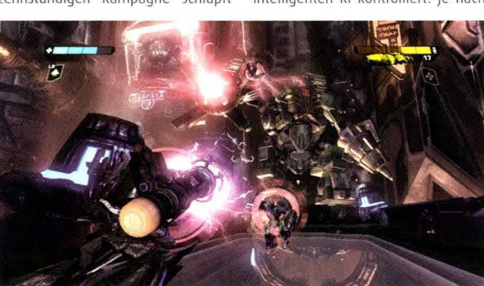


360 In der Solo-Kampagne gibt es nur selten einen wichtigen Grund, um in die Fahrzeugform zu wechseln.



360 In zwei Levels seid Ihr als Flug-Transformer unterwegs und genießt dann unbegrenzte Munition.

Michael Bays "Transformers"-Krachbumfilme resultierten in wenig prickelnden Actionspielen, doch Activision ist keine Firma, die eine Lizenz deswegen so schnell aufgibt: Weil vorerst kein dritter Kinoausflug fertig wird, erkundet "Transformers: Kampf um Cybertron" kurzerhand die Vergangenheit. Deshalb spielt das Geschehen auf dem Heimatplaneten der Blechbüchsen und es erzählt nach, wieso diese ihn verlassen mussten. In einer etwa zehnstündigen Kampagne schlüpft Ihr in die Metallhüllen beider Fraktionen: Erst richtet Ihr als schurkische Decepticons Unheil an, bevor in der zweiten Hälfte die Autobots das Schlimmste zu verhindern versuchen. Alle namhaften Roboter wie Megatron, Optimus Prime & Co. tauchen auf, in jeder der zehn Missionen sind aber nur drei aktiv: Einen davon steuert Ihr, die anderen beiden übernehmen entweder im Online-Koop-Modus zwei Freunde oder sie werden von einer halbwegs intelligenten KI kontrolliert. Je nach Bauart stehen Euch unterschiedliche Grundwaffen und Fertigkeiten zur Verfügung, dicke Brocken bewegen sich z.B. spürbar träger, haben aber dafür mehr Feuerkraft – vernünftig in Deckung gehen kann aber keiner der Metalkolosse. Action steht im Mittelpunkt, in typischer Third-Person-Manier stampft Ihr durch Techno-Umgebungen und ballert Feinde zu Schrott. Ein Schuss Taktik kommt vor allem über die begrenzte Munition ins Spiel, außerdem ladet Ihr Eure Fähigkeiten durch das Sammeln von Energieresten verblichener Kontrahenten wieder auf. Natürlich könnt Ihr Euch jederzeit in einen fahrbaren Untersatz verwandeln, was aber im Solo-Einsatz selten notwenig ist. Nur in zwei Abschnitten müsst Ihr zwingend mit einem Flug-Transformer ran, der dann freundlicherweise über unendlich Munition verfügt.



360 Egal, ob Ihr als Autobot oder Decepticon spielt – gegen Ende der Story wartet jeweils ein gigantischer Feind darauf, gefällt zu werden.

Heavy Metal

Die Kampagne lockert das ballerlastige Geschehen gelegentlich mit Hüpfeinlagen und besonders dicken Bossen auf, trotzdem fühlt sich "Transformers" über weite Strecken gleichförmig an. Hauptgrund dafür ist das Szenario auf Cybertron: Außer rot-lila schimmernden Metallumgebungen bekommt Ihr nicht viel zu sehen – die sind technisch zwar tadellos umgesetzt, aber abwechslungsarm. Für längere Beschäftigung packten die Entwickler wohlweislich einige Mehrspieler-Modi mit ins Spiel: 'Eskalation' ist die "Transformers"-Variante der beliebten 'Horde'- bzw. 'Firefight'-Matches, bei denen immer stärkere Feindwellen abgewehrt werden müssen. Ansonsten tretet Ihr mit bis zu neun Mitspielern bei einem halben Dutzend Standard-Onlinematchtypen an, die recht flott und hektisch verlaufen. Willkommene Elemente wie unterschiedliche Roboterklassen, Erfahrungspunkte sammeln und das Zusammenstellen des eigenen Kämpfers sorgen hier für Motivation. *us*

Entwickler	**High Moon Games, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » lange Kampagne mit jeweils 5 Missionen für Autobots und Decepticons
- » Koop für bis zu 3 Spieler
- » durchdachtes Online-System mit 4 Charakterklassen, Aufleveln, Herausforderungen

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**77**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Krachige Third-Person-Action mit den Kampfrobotern – technisch gut und vor allem online launig, aber auf Dauer eintönig.**

Demon's Souls

PS3 Action-Rollenspiel 



PS3 Im Palast von Boletaria werdet Ihr von einem Drachen überrascht. Einzige Rettung: Kreistaste drücken und weglaufen!

Bereits in M! 07/09 warnten wir im Import-Test zartbesaitete Spieler eindringlich vor Namco-Bandais sadistischem Spießrutenlauf. Zur Deutschlandpremiere des kultigen Action-RPGs wollen wir unsere Warnung nun wiederholen:

Es wird Euch umbringen!

In "Demon's Souls" werdet Ihr an allen Ecken und Enden mit der eigenen Sterblichkeit konfrontiert. Und das nicht nur, weil die extrem düstere Hintergrundstory Euch in das morbide Geisterland von Boletaria versetzt, sondern weil Ihr buchstäblich ständig das Zeitliche segnet. Unbarmherzige Gegner, Fallen aller Art und nicht zuletzt die komplexe, simulationslastige Action-Steuerung treiben Euer selbsterstelltes Alter Ego ein ums andere Mal ins Verderben. Wer stirbt, verliert sämtliche gesammelten Seelen – das bedeutet sowohl Geld als auch Erfahrungspunkte, denn Seelen fungieren als Universalwährung. Nur ein Blutfleck kündet vom Ableben Eurer Spielfigur. Erreicht ihr diesen im nächsten Anlauf, bekommt Ihr Eure Seelensammlung wieder, scheitert Ihr schon vorher, ist sie permanent verloren.

Kein Wunder, dass Ihr möglichst oft in den Nexus, den sicheren Zentral-Level zurückreist, um Seelen für bessere Ausrüstung und fürs Aufleveln auszugeben. Items und Erfahrungslevel bleiben Euch nämlich auch über den Tod hinaus. Ansonsten seid Ihr in den fünf weitläufigen Arealen vor keinem Frustmoment gefeit. Selbstständiges Speichern oder Rücksetzpunkte? Fehlanzeige. Pro Level gibt es vier Wegpunkte, von denen allerdings nur der jeweils erste von Anfang an zugänglich ist. Alle weiteren werden von grauenhaft zähen Bossdämonen bewacht, die zwar alle ihre Schwachpunkte haben, doch auch mit der korrekten Taktik eine echte Bedrohung darstelle und Fehler ohne Gnade abstrafen. Diese Gaudiburschen sind es auch, die Ihr vernichten müsst, um von der transparenten Geisterform, die mit merklich gekürztem Lebensenergie-Balken durch die Level spukt, zurück zum stärkeren, lebendigen Status zu wechseln. Danach reicht allerdings ein weiterer Tod, um Euch wieder zum Geist zu machen. Eine Offenbarung für Core-Gamer! *mw*

PS3 Oben: Die Schlüsselwächter des Kerkers von Latrai erinnern an H. P. Lovecrafts Monster. Unten: Die Schwarze Jungfrau des Nexus lockt mit dem Stufenaufstieg.



PS3 The Blob is on Fire: Endboss Phalanx ist empfindlich gegen Brandbomben.



"GUT"

Max Wildgruber

Warum ich Euch "Demon's Souls" trotz seines abgründigen Frustpotentials empfehle? Weil es nicht unfair ist, nur sauschwer. Und weil das Triumphgefühl, das Euch durchströmt, wenn Ihr mit schweißnassen Fingern einen fetten Gegnerbrocken endlich über die Klinge springen lasst, Euch für Stunden des mühevollen Trainings und für tausend Tode locker entschädigen kann. Steht mir bei aktiviertem Online-Modus überdies ein Freund zur Seite oder attackiert mich ein dreckiger Attentäter, schießt das Adrenalin auf Maximalhöhe. An dieser Stelle möchte ich außerdem noch zwei wohlmeinende Tipps anbringen, die Euch, wenn Ihr noch keine Erfahrung mit der Import-Fassung sammeln konntet, die ersten Spielstunden erträglicher machen werden. Ich empfehle Euch den 'Adligen' als Charakterklasse, denn der verfügt über passable Ausrüstung und vor allem einen Fernkampf-Zauberspruch. Außerdem solltet Ihr als erstes Spielziel die Eroberung des 'Cling-Ringes' einplanen, der Eure Lebensenergie in Seelenform erhöht. Googelt am besten den Fundort des Ringes oder fragt im M!-Forum nach – nichts zu danken!

BLACK PHANTOM



Die Erstauslieferung von "Demon's Souls" in Deutschland erscheint in Form der edlen "Black Phantom Edition" mit Soundtrack-CD, Artbook sowie Lösungsbuch und einer hübschen Pappschachtel. Später gibt es nur noch die normale schnöde Packung – wenn das nicht mal ein Kaufanreiz für Sammler ist…

Entwickler	**From Software, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 10 Charakterklassen
- 5 komplexe Level mit je 4 Wegpunkten
- keinerlei Fehlertoleranz
- Online-Modus ermöglicht Unterstützung oder Angriffe durch andere Spieler

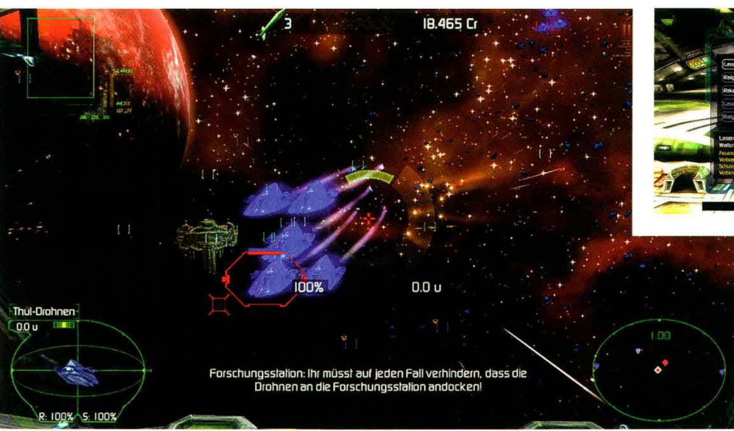
SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**82**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Bockschweres Action-RPG, das bei Spielern mit extrem hoher Frusttoleranz eine eigentümliche Suchtwirkung erzeugt.**

Darkstar One: Broken Alliance

360 Action 



360 Die blau schimmernden Thul kehren nach 150 Jahren aus ihrer Verbannung zurück und bedrohen das Universum. Hier seht Ihr übrigens die Bestandteile einer jeden der 300 Welten: eine Handelsstation (rechts), ein dekorativer Planet und viele Flugschiffe.

360 In den Handelsstationen habt Ihr mehr Auswahl als nötiges Kleingeld.

Als Relikt vergangener Konsolenjahre gelten Sci-Fi-Shooter im Stile von "Colony Wars" oder "G-Police". An dieses Genre wagt sich nun der deutsche Publisher Kalypso, der allerdings keine Neuentwicklung in die Umlaufbahn schickt, sondern ein fünf Jahre altes PC-Weltraumspiel – Bestandteil der Konkursmasse vom insolventen Ascaron-Studio. Weder Spielmechanik noch 3D-Modelle sind an die Neuzeit angepasst, lediglich 60 konstante Bilder pro Sekunde und ein überarbeitetes Interface zeugen vom HD-Zeitalter. Seine Daseinsberechtigung erfüllt "Darkstar One" neben solider Action durch eine waschechte Handelssimulation, die den Warentransport zwischen den über 300 Systemen mit Frachtern, Geleitschiffen, Piraten, Kopfgeldjägern sowie Polizei- und riesigen Raumkreuzern simuliert.

Wer PC-Klassiker wie "Elite" oder die "X"-Reihe kennt, hat eine Vorstellung von "Darkstar One": Fliegt die nur optisch verschiedenartigen Sonnensysteme ab, nehmt Aufträge an (Piraten jagen, Schmuggeln, Eskortieren) und investiert die universale Währung in die Verbesserung Eures Raumgleiters. Denn die sechs Völker, die Ihr im Laufe des Abenteuers trefft, werden immer stärker und fordern Euch durch unterschiedliche Kampftaktiken heraus: Terraner ärgern mit unerwarteten Stopps, Oc'to fliegen enge Kurven und die Thul nutzen kurzzeitige Unsichtbarkeit. Letztere entpuppen sich als ein vor 150 Jahren vertriebenes Volk, das vermehrt Angriffe auf Handelsstationen fährt. Weil sich dahinter eine universale Verschwörung verbirgt, muss der Vater des Helden sterben. Jungpilot Kayron erbt zu Spielanfang dessen Raumschiff, besagte Darkstar One, und macht sich auf zu einer Schnitzeljagd, bei der er im Vorbeiflug der kessen Co-Pilotin Eona aus der Patsche hilft und sie schließlich rekrutiert.

Galaktisches Rüstzeug

In "Darkstar One" dürft Ihr zwar Handel treiben und beispielsweise in Meteoritenfeldern Rohstoffe sammeln, doch das Hauptaugenmerk liegt auf Balleraction. Trotz unzähliger Galaxien, die Ihr per Hyperraumsprung in 30 Spielsekunden erreicht, gibt es wenig zu entdecken, dafür viel abzuknallen. Daher rüstet Ihr Euer Fluggerät mit automatisch feuernden Geschütztürmen und Raketenwerfern auf. In den Handelsstationen erwerbt Ihr zudem Geschwindigkeits- und Schildboosts sowie allerlei Statuswert-verbessernde Generatoren. Was Euch jedoch einzigartig macht im "Darkstar"-Universum, ist Eure Plasmawaffe. Denn diese lässt sich mit Artefakten (100 Stück im Spiel), die Ihr in Asteroiden findet oder als Quest-Belohnung erhaltet, ausbauen – ähnlich einem Fähigkeitenstammbaum in Rollenspielen. So legt Ihr den gegnerischen Schiffsantrieb lahm oder raubt Feinden die Schildenergie. Die Zusatzfähigkeiten habt Ihr auch bitter nötig, wenn es gegen große Truppenverbände, Bossgegner oder Sternenkreuzer geht, die Euch entweder in Feuerkraft oder Anzahl überlegen sind – gelegentlich ist auch beides der Fall. Nur gut, dass Euch (kurzzeitig) verbündete Flieger unterstützen, die sich aber oft selbst in Bedrängnis bringen. Stirbt ein solcher Weggefährte, heißt es 'Game Over'. Die eigentlich simple Geschichte motiviert dennoch, immer weiter in fremde Welten vorzudringen. Stets erhaltet Ihr neue Hinweise auf den Mörder Eures Vaters, werdet von Eona (in hoffnungslos veralteten Zwischensequenzen) vor vollendete Tatsachen gestellt und macht in Sidequests Jagd auf Piratenflotten. *pu*



"GUT"

Philip Ulc

Im Konsolenkosmos wird dem Sci-Fi-Setting höchstens in Rollenspielen wie jüngst in "Mass Effect" gedacht, turbulente Ego-Action mit einem vielfältig aufrüstbaren Raumschiff ist da leider mittlerweile Fehlanzeige. Aber "Darkstar One" schafft es jetzt, in eine glaubwürdige, riesig scheinende Welt zu entführen. Das gelungene Spielprinzip aus Ballern, Sammeln und Hochleveln ist zeitunkritisch. Doch dafür sieht man den Galaxien das Baukastenprinzip deutlich an, und auch den Missionen mangelt es auf Dauer an Abwechslung. Überdies sind Optik und (Menü-)Präsentation schlicht überholt – und waren es auch vor fünf Jahren bereits.

Entwickler	**Gaming Mind Studios, Deutschland**
Hersteller	**Kalypso Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 300 Sternensysteme, 6 Völker
- komplexe Steuerung mit Doppelbelegung
- ausgeklügeltes Handelssystem
- umfangreicher Schiffsausbau
- spröde präsentiert

SPIELSPASS 72

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Technisch angestaubte Weltraumaction in Ego-Ansicht mit fordernder Schwierigkeit und großem Umfang.**



360 In diesen riesigen Asteroiden findet Ihr die besonderen 'Artefakte', mit denen sich Euer Raumschiff ausbauen lässt.



360 Nein, das ist keine Supernova, sondern ein satter Treffer mit einer zielsuchenden und daher kostspieligen Rakete.

Pure Football

PS3 360 Sport 



PS3 Messi zieht gegen Holland ab. Fernschüsse sind in den meisten Fällen der sicherste Weg, um Tore zu erzielen, Dribblings werden fast immer rüde gestoppt.

Fußball ist ein einfaches Spiel: 22 Mann jagen 90 Minuten einem Ball hinterher und am Ende gewinnen immer die Deutschen. "Pure Football" straft das legendäre Zitat von Gary Lineker gleich im doppelten Sinne Lügen. Erstens dauern die Spiele bei Ubisofts Spaß-Gebolze drei bis fünf Minuten und zweitens stehen zehn Spieler auf dem Platz.

Die Regeln sind simpel: Gewinne mit allen verfügbaren Mitteln. Einen Schiedsrichter sucht Ihr vergeblich, dafür füllt sich bei harten Tacklings eine Anzeige. Ist diese voll, gibt es einen Elfmeter. Um schadlos durch die gegnerischen Abwehrreihen zu kommen, bieten sich Tricks, schnelles Passspiel und kurze Sprints an. Vor dem Tor prüft Ihr dann mit einem Kunstschuss oder einfach mit purer Gewalt den Torwart. Durch vergebene Schüsse ladet Ihr einen 'Pure'-Schuss auf, der schwerer zu halten ist.

Die Ballhatz spielt sich flott, die Spieler reagieren aber verzögert. Um Erfolg zu haben, ist Einarbeitungszeit notwendig: Die Steuerung wirkt hakelig und sorgt gerade bei der Abwehrarbeit für Frustmomente. Zum Lernen eignet sich der Karriere-Modus, in dem Ihr Euer selbst er-



PS3 Der Comicstil ist Geschmackssache, Ihr erkennt die Stars aber problemlos.

stelltes Team zusammen mit Eurem Alter Ego zur WM nach Afrika schießt. Dazu spielt Ihr verschiedene Turniere und Herausforderungen. Als Belohnung winken bessere Spieler, die Ihr in Eure Mannschaft integrieren dürft. Online ladet Ihr Euch die Fußballer anderer Spieler herunter, Duelle ruckeln jedoch sehr stark und machen kaum Spaß.

Die Grafik vermittelt echtes Arcade-Gefühl: Die Athleten präsentieren sich im Comicdesign, sind aber stets an ihre realen Vorbilder angelehnt. Auch die Arenen sind schön und abwechslungsreich gestaltet.

"Pure Football" ist ein modernes, nicht ganz so einsteigerfreundliches "Nintendo World Cup": Kleine Spielerkader, eine abgedrehte Optik, Fouls im Sekundentakt und Kunstschüsse waren schon anno 1991 die Zutaten für den Fußball-Dauerbrenner auf dem NES. Gut genug für eine Halbzeitpause. *tk*



"GEHT SO"

Tobias Kujawa

"Pure Football" verfehlt seine Zielgruppe, denn ohne ordentlich Trainingsrunden macht die Jagd auf das runde Leder keinen Spaß. Das gegnerische Tor ist anfangs wie zugenagelt, während die eigene Abwehr andauernd überrannt wird. Hat man sich aber an den hektischen Spielaufbau und die ungenaue Steuerung gewöhnt, bietet die Bolzerei eine kurzweilige Abwechslung zu den realistischen Schwergewichten "FIFA" und "PES". Außerdem kann ich hier meinen radikalen Spielstil pflegen, der durch die nervige Begleitmusik auf dem Platz sogar noch angeheizt wird. Und am Ende gewinnen natürlich die Deutschen!

Entwickler	**Ubisoft Vancouver, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Text: deutsch, Sprache: einstellbar**

- comicartiger Grafikstil
- Superschüsse und krasse Fouls
- nur wenige, veraltete Nationalteams
- hektischer Spielverlauf, hakelige Steuerung

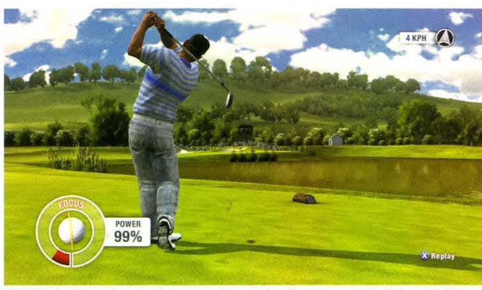
SPIELSPASS 67

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Technische Mängel vermiesen die Freude am Spaß-Fußball – für eine Partie zwischendurch aber okay.**

Tiger Woods PGA Tour 11

PS3 360 Wii Sport



360 Mit der Focus-Anzeige links unten lassen sich Präzision und Kraft Eurer Schläge aufwerten. Der Vorrat lädt sich aber nur langsam wieder auf.

Während sich viele Sponsoren von Tiger Woods nach seinem Sex-Skandal abwandten, bleibt EA dem Ausnahmegolfer treu und bietet Euch auch in diesem Jahr das bewährte Einloch-Vergnügen. Ihr scheucht wahlweise einen realen Sportler oder einen von Euch selbst erstellten Athleten online und offline durch verschiedene Touren und Turniere und entwickelt diesen vom Anfänger zum Profi. Für gelungene Schläge hagelt es Erfahrungspunkte, die Ihr in Klamotten oder den Ausbau Eurer Fähigkeiten investiert. Ab jetzt führt Ihr außerdem im Ryder Cup Europa oder die USA zum Sieg. Hierbei nerven allerdings die KI-Kollegen, deren Abschläge Ihr immer wieder mit ansehen müsst. Mit einer neuen 'Focus'-Energieleiste verbessert Ihr temporär Präzision und Kraft Eurer Abschläge und Puttversuche. Für Hardcore-Golfer spendiert EA den 'True Aim'-Modus, bei dem sämtliche Zielhilfen abgeschaltet werden und Ihr Euch nur anhand von Windrichtung und geographischen Daten zurechtfinden müsst.

Der Wii-Version legen die Entwickler mit der True View genannten Ego-Perspektive und einem spaßigen Minigolf-Modus sowie einigen fri-



Wii Ist neu, simpel und bietet viel Spaß für die ganze Familie: Minigolf!

schen Golfern und Kursen ebenfalls feine Neuerungen bei.

Allen Versionen merkt man an, dass sie in die Jahre gekommen sind. Die Grafik wirkt altbacken und lieblos, durch den groben Rasen und die roboterhaften Zuschauer kommt keine motivierende Atmosphäre auf. 2010 muss optisch mehr geboten werden, gerade weil sich auf den Golfkursen kaum etwas bewegt und die Ansichten vorgegeben sind. Es hilft auch nicht, dass die Golfer bei Regen unbeeindruckt weiter im Polohemd spielen.

Die Steuerung funktioniert gewohnt gut, es braucht aber einige Einarbeitungszeit, bis Ihr Eure Schläge richtig dosiert und Putts wirklich schnurgerade ausführt. Immerhin wird "Tiger Woods PGA Tour 11" PlayStation Move unterstützen. Vorsicht beim Gebrauchtkauf: Für den Online-Modus benötigt Ihr einen kostenpflichtigen Online Pass. *tk*



"GUT"

Tobias Kujawa

Wie gern würde ich per Analogstick kontrollierte Abschläge und Putts spielen. Doch die Eingewöhnung dauert lange: Für den durchschnittlichen Spieler erweist es sich anfangs als Ding der Unmöglichkeit, Golfbälle mit 50 oder 70 Prozent Kraft über das Grün zu schlagen. Entweder trefft Ihr volle Pulle oder gar nicht. Mit der Drei-Klick-Steuerung geht es zu Lasten der Simulation einfacher. Gut gefällt mir der Abschlag per Wii-Remote, der mit und ohne MotionPlus-Aufsatz funktioniert und nur gelegentliche Aussetzer zeigt. Das Drumherum ist bei allen Versionen gewohnt kompetent, überraschende Weiterentwicklungen fehlen jedoch.

Entwickler	**EA Tiburon, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**50-70 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Text: englisch, Sprache: englisch**

- Europa gegen USA im Ryder Cup
- witziger Minigolf-Modus in der Wii-Fassung
- True Aim und True View bieten mehr Realismus und ein Mittendrin-Gefühl

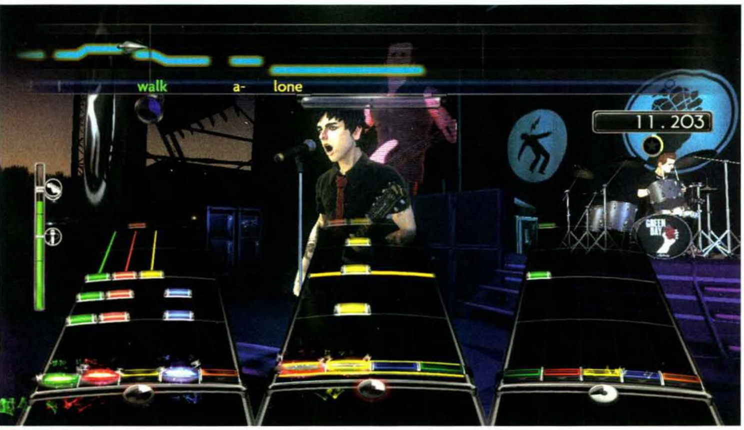
SPIELSPASS 81

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Für Golfer geht kein Weg am neuen Tiger vorbei. Nächstes Jahr muss aber ein schickeres Outfit her!**

Green Day: Rock Band

PS3 360 Wii Musik 



360 Die "Milton Keynes"-Bühne seht Ihr am häufigsten, denn hier musiziert Ihr zu Songs von "American Idiot" und den drei Alben davor – jeder Song hat eine eigene Choreographie, die optischen Unterschiede halten sich aber stark in Grenzen.

Die "Rock Band"-Entwickler Harmonix machen mit ihren bandspezifischen Ablegern keine halben Sachen: Nach den legendären Beatles im letzten Jahr kommt diesmal eine Gruppe der Gegenwart dran, die flottere Töne anschlägt - Green Day ist seit über 15 Jahren das Sinnbild für kommerziell erfolgreichen Punkrock. Das Trio Billie Joe Armstrong, Mike Dirnt und Tré Cool wird genauso liebevoll in Szene gesetzt wie die britischen Pilzköpfe. "Green Day: Rock Band" setzt Euch 47 Songs der Namensgeber vor, anders als bei "Guitar Hero" bleiben andere Interpreten außen vor. Das Debüt-Album "Dookie" sowie das sensationell erfolgreiche Comeback "American Idiot" sind komplett vertreten, dazu gesellen sich alle weiteren relevanten Songs sowie der Großteil der aktuellen "21st Century Breakdown"-Scheibe. Letztere kann mit bereits erhältlichen Download-Titeln komplettiert werden, die dann auch mit mehrstimmigem Gesang funktionieren – genau wie bei "Beatles: Rock Band" dürfen bei einigen Titeln wieder bis zu drei Musikanten ins Mikro röhren. Außerdem erfreulich: Alle Songs lassen sich auf die Festplatte exportieren und sind somit in früheren "Rock Band"-Teilen nutzbar.

Die volle Dröhnung

Die Karriere ist etwas flexibler inszeniert als bei den Beatles: Ihr wählt von Beginn an zwischen den drei Auftrittsorten und schaltet dort nach und nach die jeweiligen Songs frei. Damit qualifiziert Ihr Euch für Herausforderungen, in denen z.B. eine Mindestsumme an Sternen erzielt werden muss, um Extras freizuschalten. Neben einer Wagenladung Fotos, die jedoch mangels dazugehöriger Textanekdoten nicht sonderlich spannend sind, erwarten Euch Videoschnipsel von frühen Interviews, Konzertauftritten und Outtakes. Spielerisch hält sich die Abwechslung bei "Green Day" in überschaubaren Grenzen: Vor allem die frühen Gitarrenparts fallen recht gleichförmig aus – bei Punkmusik wenig überraschend. Erst die neueren Songs warten mit experimentelleren Abschnitten auf, die mehr Pfiff reinbringen und auch Könner ordentlich fordern. *us*



Oliver Schultes

"GUT"

"Green Day: Rock Band" bedeutet für Plastikgitarristen großteils Powerchords bei flottem Tempo zocken: Anspruchsvoll ist das nicht, aber wunderbar eingängig für die Party, bei der auch mal das ein oder andere Bier durch die Kehle rauscht. Auf Dauer fehlt mir jedoch die Abwechslung - Van-Halen-Songs zum Beispiel sind da verspielter, ganz zu schweigen von einer Liedersammlung wie "Rock Band 2" oder "Guitar Hero 5". Bei Schlagzeug, Bass und Gesang gilt das analog. Beinharte Green-Day-Fans stört das natürlich nicht - die werden allerdings ob der mageren Extras meckern.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Gegenüber dem "Beatles"-Vorgänger spielt "Green Day" für mich die zweite Geige: Bei nur drei Bühnen vermisse ich optische Abwechslung, die Struktur des Karriere-Modus ist fade und das Freischalten der Boni teilweise unnötig aufwändig. Schade auch, dass bei den Fotos keine Anekdoten zu finden sind. Ein Lob gibt es dafür, dass tatsächlich alle relevanten Songs der Band auf der Disc gelandet sind und somit drin steckt, was drauf steht. Für "Green Day"-Anhänger ist das eine tolle Sache, allerdings gibt es im Gegenzug keine interessanten 'Gastmusiker' zu entdecken.



360 Im fiktiven 'Warenhaus' spielt Ihr die Songs des ersten Albums "Dookie" und bewundert die damaligen bunten Haartrachten von Billie Joe Armstrong & Co.

DIE SONGS

Dookie (1994):
Burnout
Having a Blast
Chump
Longview
Welcome to Paradise
Pulling Teeth
Basket Case
She
Sassafrass Roots
When I Come Around
Coming Clean
Emenius Sleepus
In the End
F.O.D.

Insomniac (1995):
Brain Stew
Jaded
Geek Stink Breath

Nimrod (1997):
Hitchin' a Ride
Good Riddance (Time of Your Life)
Nice Guys Finish First

Warning (2000):
Minority
Warning

American Idiot (2004):
American Idiot
Jesus of Suburbia
Holiday
Boulevard of Broken Dreams
Are We the Waiting
St. Jimmy
Give Me Novacaine
She's a Rebel
Extraordinary Girl
Letterbomb
Wake Me Up When September Ends
Homecoming
Whatsername

21st Century Breakdown (2009):
Song of the Century
21st Century Breakdown
Before the Lobotomy
Last Night on Earth
Peacemaker
Murder City
¿Viva La Gloria? (Little Girl)
Restless Heart Syndrome
Horseshoes and Handgrenades
The Static Age
American Eulogy
See the Light

Entwickler	**Harmonix, USA**
Hersteller	**MTV Games / Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 47 Songs – alle von Green Day
- 3 Auftrittsorte
- viele Fotos und Videos freispielbar
- bisherige Green-Day-Downloads kompatibel
- Lieder sind für "Rock Band 2" exportierbar

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Gelungenes Musikspiel, das für Fans der Band ein Traum ist, allen anderen aber zu wenig Abwechslung bietet.**

Splinter Cell Conviction: Der Aufruhr

Vier neue Nebenmissions-Schauplätze bietet der erste DLC – die perfekte Gelegenheit für die M!-Agenten Silent Hias und Stealthberger erneut den Schalldämpfer aufzuschrauben.

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
System	**360**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**88% (Test in M! 06/10)**

Satte 10 Euro verlangt Ubisoft für den ersten kostenpflichtigen Download-Inhalt zum Schleich-Fest "Splinter Cell: Conviction". Dafür bekommt Ihr keine neuen Story-Missionen (weder für Sam noch für Archer und Kestrel), sondern nur vier frische Locations für den 'Nebenmissionen'-Modus. Die sind aber für alle fünf enthaltenen Varianten (von 'Jäger' über 'Letztes Gefecht' bis hin zu 'Infiltration') verfügbar. Trotzdem finden wir den Preis überzogen – für 10 Euro hätte ruhig noch ein einstündiger Bonus-Trip mit Sam drin sein dürfen. Optisch sind die vier Szenarien angenehm unterschiedlich: Während Euch die Docks von San Francisco biedere Container-Korridore vorsetzen und der Forschungskomplex in Salt Lake City nichts Neues bietet, gefallen der Friedhof in New Orleans und der Knast in Portland mit schönem Licht-und-Schattenspiel, clever eingebauten 'Schleichwegen' und toller Optik. Zockt Ihr die Karten – wie Silent Hias und Stealthberger – im Online-Koop-Modus 'Jäger', seid Ihr nach nicht mal eineinhalb Stunden durch und habt viel wüstes Geballer erlebt; wer nicht perfekt aufeinander abgestimmt ist, löst bei einem der zwölf Feinde (pro Checkpoint) fast immer Alarm aus – dann sind Euch 24 Häscher auf den Fersen und das Spiel wird selbst auf 'leicht' zu einem knackigen Bleiballett.

Nur der, der wirklich bedächtig vorgeht, wird die vielen Möglichkeiten zur Leisetreterei entdecken. Dann läuft "Der Aufruhr" (wie schon das Hauptspiel) zur Höchstform auf – die Möglichkeit, alle Feinde mucksmäuschenstill um die Ecke zu bringen, ist so reizvoll wie eh und je. *ms*



Matthias Schmid

"GEHT SO"

Ich bin hin- und hergerissen – einerseits ist es nach wie vor eine Riesengaudi, meine Häscher still und heimlich schlafen zu schicken, andererseits sind 10 Euro für gerade mal vier neue Karten wirklich happig. Es sind nicht alle Schauplätze gleich reizvoll gestaltet (zwei klasse, zwei lahm), zumal an einigen Stellen die mitunter arg schwache KI der Feinde böse auffällt: Nachdem Ulrich und ich Alarm ausgelöst hatten, strömten 20 Trottel in Folge durch dieselbe Kirchentür – voll in unser MG-Feuer. Nichtsdestoweniger werde ich mindestens zwei Locations noch mehrfach einen Besuch abstatten – im Knast und auf dem Friedhof gibt es famos viele Möglichkeiten für feinstes Schleichen.



360 Dunkelschleicher: Damit die Anzeige 'Verbleibende Gegner' nicht hochschnellt, ist Leisetreten Pflicht. Links überwältigen...



360 ...wir auf dem Friedhof eine Wache per Nahkampf-Kill, rechts töten wir im Knast per 'Markieren & Exekutieren'.

FIFA WM 2010 – WM-Szenarien

Euch gefällt der reale Verlauf der WM nicht? Dann greift doch selbst ein! Electronic Arts stellt während der Weltmeisterschaft in Südafrika Schlüsselszenarien zum Nachspielen bereit.

Entwickler	**Electronic Arts, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**PS3 / 360**
Preis	**gratis**
Hauptspiel	**86% (Test in M! 06/10)**

Englands Torhüter Robert Green würde seinen Patzer aus dem Spiel gegen die USA sicher gerne ausbügeln und Miroslav Klose hätte in der Partie gegen Australien bestimmt noch ein weiteres Tor machen wollen. Mit den kostenlosen WM-Szenarien verändert Ihr zumindest virtuell die Geschehnisse des Turniers. Dazu aktualisiert Ihr unter 'Teams bearbeiten' die Kader und wählt dann unter 'Geschichte der Qualifikation' die WM 2010 Szenarien. Die Spiele werden schnell aktualisiert, ein bis zwei Tage nach den realen Ereignissen haut Ihr bereits in die Tasten und sorgt doch noch für den Sieg Griechenlands gegen Südkorea. Die Matches fügen sich nahtlos in die anderen Szenarien ein und bieten verschiedene Herausforderungen und Teilaufgaben. Aktualisierte Bandenwerbung und Trikotsätze runden das Wohlfühlpaket für die WM ab.

Wir nehmen die Zugabe von Electronic Arts gerne an und vertreiben uns so die spielfreien Tage während des Turniers mit spannenden Herausforderungen. Danach kräht sowieso kein Hahn mehr nach dem Spiel und wir können uns auf "FIFA 11" oder "Pro Evolution Soccer 2011" freuen. Der große Vorteil des Spiels bleibt übrigens weiterhin bestehen: Man kann die Vuvuzelas abschalten und mit normalen Fangesängen spielen. Was für eine Wohltat! *tk*



Tobias Kujawa

"GUT"

Mehr Fußball ist immer gut, vor allem wenn die Zusatzinhalte nichts kosten. Die Herausforderungen in den Szenarien sind knackig und fordernd, aber nicht unfair. Die Aufgaben reichen von 'Halte das Resultat' mit dem gelb-rot geschwächten Uruguay gegen Frankreich bis 'Drehe das Match' mit Otto Rehagels Griechenland gegen die Südkoreaner. Ein Lob an die Entwickler, welche die aktuellen Spiele schnell verarbeiten und mich mit regelmäßigen Updates versorgen. Da wage ich auch in der Halbzeitpause schnell mal ein Spiel und versuche, den Südafrikanern einen Sieg im Auftaktspiel zu bescheren.



360 Wayne Rooney wird seiner Starrolle gerecht und schießt die Engländer in der letzten Minute zum Sieg gegen die USA.



360 Im Szenarien-Menü wählt Ihr die Partie und informiert Euch vorab über die anstehende Aufgabe.



ACHTUNG GEHEIMNISSE! Erst spielen, dann lesen!

M! DISKUTIERT

Alan Wake: Rätsel in der Finsternis

Im Dunkeln ist gut munkeln, dachten sich Olli, Michael, Matthias und Max und beleuchten Remedys rätselhaft-rabenschwarze Rhapsodie von allen Seiten.

Entwickler	**Remedy, Finnland**
Hersteller	**Microsoft**
System	**360**
Preis	**50 Euro**
Hauptspiel	**85% (Test in M! 07/10)**

Max: Hattet Ihr Angst vor der Dunkelheit, als Ihr "Alan Wake" gespielt habt?

Olli: Mich hat das Spiel gepackt. Es war zwar nicht so extrem wie die reale Angst, die ich als Kind im dunklen Keller gespürt habe, aber es hat funktioniert. Die Atmosphäre hat mich gefangen genommen und es war wirklich spannend.

Michael: Spannend und atmosphärisch war es für mich auch, allerdings hatte ich keine Angst vor dem, was in der Dunkelheit lauert. Da mich die Kamera auf jeden Angreifer einzeln hinweist, war immer klar, welcher Gegner sich wo befindet. Die Stimmung an sich, dieser neblige, sturmumtoste Wald ist fantastisch. Es gab auch eine Handvoll Schockmomente, bei denen ich im Stuhl gehüpft bin, darüber hinaus finde ich jedes "Silent Hill" bedrohlicher.

Matthias: Ich bin ein Schisshase, was Videospiele angeht. "Silent Hill" habe ich nie länger als ein paar Stunden gespielt. Auch "Dead Space" oder die alten "Resident Evil"-Teile machten mir Angst. "Alan Wake" schafft das nicht. Erstens ist es nicht besonders schwer. Zweitens hatte ich nicht das Gefühl, dass etwas Urböses in den Wäldern lauert, sondern sah mich eher einer Art Waldmacht gegenüber, vor der ich mich nicht gefürchtet habe.

Max: Du bist ja auch ein Öko. Aber weil "Silent Hill" genannt wurde: Ich muss gerade an diesen Raum mit den Schließfächern im ersten Teil denken. Du fragst dich: Was ist in dem Fach mit der klappernden Tür? Dann springt bloß eine Katze raus. Du drehst dich erleichtert um und vor dir fällt eine Leiche aus einem anderen Schließfach! "Alan Wake" hat dahingehend gar nichts zu bieten. Die Gesichter der Figuren ließen mich emotional kalt und die Steuerung ist zu ungenau. Was das Spiel angeht, war ich eher genervt als verängstigt.

Olli: Atmosphärisch und soundtechnisch ist "Alan Wake" für mich die Referenz. Ich habe es teilweise über Kopfhörer gespielt und teilweise über meine Surroundanlage. Was da in Sachen Tiefbass und Positionierung von Effekten im Raum abgeht, ist sensationell! Das ist eine andere Art von Schockmoment als bei "Silent Hill", so was habe ich auch vermisst. Aber wenn du durch den Wald läufst und um dich herum Bäume bersten und Gegenstände vom Himmel krachen hörst, spürst du eine unglaubliche Macht. Der Lärm packt dich einfach!

Michael: Ich besitze keine so gute Anlage wie Olli, deshalb kann ich die Soundqualität nicht beurteilen. Aber es ist natürlich nicht besonders innovativ, 'laut' als Schockeffekt einzusetzen, das macht jeder Horrorfilm seit ungefähr 50 Jahren. Was das Spiel angeht: Es ist ein spannender Thriller, wie es auf der Packung steht. Gruselig ist es nicht.

Matthias: Ich vermisse die spielerische Komponente, die mir Angst macht. Bei den alten "Resident Evil"-Spielen oder in "Silent Hill" lief man vor den Kämpfen lieber weg, weil sie furchtbar hakelig waren und schon langsame Monster zur Bedrohung wurden. In "Resident Evil 4" suchte man panisch nach dem wunden Punkt der Regenerators. In "Alan Wake" habe ich immer genug Batterien für meine Taschenlampe, immer eine Fackel oder Blitzgranate in der Hinterhand. Vor jeder größeren Gegnergruppe finde ich diese roten Kästen mit Munitionsnachschub und überall stehen Gaskanister herum. So erzeugt man keine Panik.

Michael: Survival-Horror-Feeling kam bei mir auf, als ich nur mit Blitzgranaten durch den Wald rannte und eine Horde dieser Sicheltypen hinter mir her war. Mir ging die Puste aus, die Blitzgranaten zur Neige und es waren noch fünfzig Meter zum nächsten Lichtkegel. Allerdings hat so eine Szene auch mit schlechtem Spieldesign zu tun.

Olli: Spielerisch ist "Alan Wake" eher Mittelklasse, da stimme ich Euch zu. Alan steuert sich schwammig, fällt ständig von irgendwelchen Baumstämmen, der Ausweich-Move funktioniert nicht richtig und ich hatte oft das Gefühl, keine hundertprozentige Kontrolle über die Kämpfe zu haben.

Max: Dennoch konnte uns das Spiel ja alle motivieren. Da wäre zum Beispiel die rätselhafte und mitreißend präsentierte Story. Was noch?

Olli: Das Setting. Wer auf alte, verfallene Hütten und Bergwerke in Nadelwäldern steht, sollte sich "Alan Wake" auf jeden Fall ansehen! Ich spielte oft nur weiter um zu sehen, was als Nächstes kommt.

Matthias hat Angst vor der Dunkelheit.

Michael geht nachts nicht mehr raus.

STOLPERFALLE: LIMITED EDITION

Der Limited Edition von "Alan Wake" liegt neben einem halbwegs informativen Making-of-Video (rechts) auch ein Freischalt-Code bei, der momentan die Gemüter vieler Fans erhitzt. Wer den Code nämlich vor dem 27. Juli benutzt, der bekommt scheinbar nichts außer einem Filmchen. Wie ein Hinweis am Anfang des Videoclips verrät, werden die Codes nämlich erst ab dem genannten Datum freigeschaltet. Microsoft verspricht aber, sämtliche Besitzer der Limited Edition, die ihre Codes versehentlich schon verbraucht haben, rechtzeitig mit neuen Passwörtern auszustatten. Diese sollen als E-Mail verschickt werden.



Matthias: Was die episodisch präsentierte Story angeht: Ich finde, diese Erzählweise biedert sich zu stark an aktuelle TV-Formate wie "Lost" an. Außerdem ist es idiotisch, dass man die 'Previously on Alan Wake'-Sequenzen nur dann zu sehen bekommt, wenn man gerade mit einer Episode anfängt. Wenn ich noch ein bisschen in eine neue Episode hineinspiele, dann aufhöre, eine Woche Pause mache und weiterspiele, bekomme ich keine Zusammenfassung und muss mich ohne Hilfsmittel an die Story erinnern.

Max: Dafür gefallen mir die Musikstücke, die am Ende einer Episode eingespielt werden. Vor allem am Ende der vierten Folge. Während der Episode laufen einige Takte von "The Poet and the Muse" auf einem Plattenspieler und verraten Alan, dass er eine Figur namens Lamp-Lady suchen muss. Dann kommt das gesamte Lied im Abspann. Da verknüpfen sich Soundtrack und Spielhandlung.

Matthias: Ich habe den Abspann der Episoden meistens weggedrückt, die Lieder waren nichts für meinen fortgeschrittenen Musikgeschmack.

Michael: Da mein Musikgeschmack sehr schlecht ist, fand ich den Soundtrack sehr gut. Gerade die Mischung aus Nick Cave, dieser Trip-Hop-Lady, David Bowie und natürlich Poets of the Fall. Wenn die in einem Radio im Spiel das Lied "War" anstimmen und ich zur Textzeile 'When I thought that I fought this war alone' Gegnerscharen niedermähe, ist auch das eine schöne Verschränkung von Soundtrack und Spielhandlung. Daran merkt man auch, wie dick die Entwickler von Remedy mit der Band befreundet sind.

Max: Ähnliche tolle Verschränkungen von Erzählelementen finden statt, wenn man eine Szene in Form von Manuskriptseiten liest, bevor man sie im Spiel erlebt.

Matthias: Zum Beispiel der Kettensägen-Kerl im Wald. Man liest die Zeilen: 'Ich kam aus dem Wald heraus und dachte ich wäre in Sicherheit, dann hörte ich das Geräusch der Kettensäge.' Wenig später hört man tatsächlich eine Motorsäge. Fand ich damals sehr aufregend, weil ich noch nicht wusste, wie leicht der Sägen-Gegnertyp zu besiegen ist.

Olli: Für mich wirkten die Manuskriptseiten eher wie ein Fremdkörper. Es gibt ja eine Menge klug eingebundener Erzählelemente wie Radio- oder Fernsehsendungen im Spiel. Dagegen wirken diese Textseiten komplett altmodisch. Man sieht eine beschriebene Seite, die aus dem Off vorgelesen wird, und wird total aus dem Spiel gerissen.

Max: Ich würde Dir Recht geben, wenn Alan Wake kein Schriftsteller wäre. Die Story dreht sich aber darum, dass Wakes Texte Realität werden. Es ist also ein absichtliches Rausreißen, ein Stilmittel, um den Spieler darauf hinzuweisen, dass in einer anderen Erzählebene all das, was gespielt wird, nur als Text existiert.

Olli: Dann hätten die Entwickler dafür sorgen müssen, dass man alle Seiten finden und lesen muss. Der Inhalt des Manuskriptes ist ja auch ausschlaggebend für das Verständnis der Hintergrundstory.

Max: Das wäre aber sehr nervig gewesen. Ich behaupte einfach mal, dass Spieler wie Matthias, die nicht so sehr von der Story begeistert waren, froh waren, dass sie die Seiten überspringen konnten.

Matthias: Tendenziell schon. Ich wäre genervt gewesen, wenn ich alle Seiten hätte lesen müssen. Andererseits: Wenn die Entwickler wirklich überzeugt von ihrem Feature gewesen wären, hätten sie es dem Spieler auch aufzwingen können.

Olli: Eben! Gerade weil "Alan Wake" aus spielerischer Sicht lange nicht so interessant ist wie aus erzählerischer, hätten sie diese Sequenzen obligatorisch anlegen sollen. Wieso werden so viele Erzählebenen angelegt, wenn ich die Hälfte davon ignorieren kann?

Michael: Ich hätte es als Bevormundung empfunden, wenn mir die Entwickler etwas vorsetzen, das ich nicht überspringen kann. Ich mag ja auch keine Zwischensequenzen, die ich nicht abbrechen kann. Für mich sind die Manuskriptseiten, ähnlich wie die Radios, Belohnungen dafür, dass ich nicht einfach schnurstracks durch die Areale laufe, sondern mich ein wenig umschaue. Das sind nur optionale Facetten einer an sich schon kompletten Story.

Max: Apropos Story: Lasst uns mal versuchen, die komplette Geschichte von "Alan Wake" hier an einem Stück wiederzugeben: Nur so können wir sinnvoll über das rätselhafte Ende sprechen: In den Siebzigern gab es einen Autor namens Thomas Zane, der mit seiner Ehefrau Barbara Jagger in den Ort Bright Falls kommt. Barbara ertrinkt dort im Cauldron Lake. Thomas erkennt, dass die Dinge, die er schreibt, durch die Macht des Sees Wirklichkeit werden, und will Barbara durch seine Texte zurück ins Leben holen. Er macht allerdings einen Fehler. Was zurückkommt, ist nicht Barbara, sondern die personifizierte Dunkelheit, die im See haust.

Olli: Zane erkennt das, fesselt Barbara an einen Stuhl, schneidet ihr das Herz heraus und beide verschwinden im See. Das Einzige, was von Zane übrig bleibt, ist eine Manuskriptseite, welche die Lamp-Lady, ein ehemaliger Groupie von Zane, in einem durchgehend beleuchteten Raum aufbewahrt.

Max: Zane schreibt sich absichtlich aus der Welt. In der Gegenwart kommt nun wieder ein begabter Schriftsteller, Alan Wake, mit seiner Freundin Alice nach Bright Falls, um seine Schreibblockade loszuwerden. Während eines Stromausfalls in Zanes ehemaliger Hütte am Cauldron Lake bekommt Alice einen panischen Anfall und Alan erzählt ihr die Geschichte vom Klicker, um sie zu beruhigen.

Olli: Der Klicker ist ein ausrangierter Lichtschalter, den Alan als Kind von seinen Eltern geschenkt bekam, damit er mit seiner Angst vor der Dunkelheit fertig wird. Drückt man darauf, werden die Monster im Dunkeln quasi ausgeknipst. Alan gibt Alice diesen Klicker.

Matthias: Wenig später kommt es zum Streit zwischen Alan und Alice, weil sie ihm eine Schreibmaschine schenkt und ihn ohne sein Wissen in einem Künstler-Sanatorium angemeldet hat. Alan wird sauer, weil er eigentlich chillen wollte.

Max: Er läuft aus der Hütte, das Licht fällt aus, Alice stürzt in den See und wird dort von Barbara Jagger in die Tiefe gezogen. Wake springt hinterher, landet in einer Zwischenwelt, die der Hütte gleicht, und geht einen Pakt mit Jagger beziehungsweise der Dunkelheit ein. Er soll einen neuen Roman namens 'Departure' für sie schreiben. Wenn dieser fertig ist, wird er Alice zurückbekommen. Barbara Jagger fungiert allerdings als Lektorin des Romans und macht daraus eine Horrorstory, durch deren Ende sie selbst aus dem Buch in die Realität entkommen will.

Olli: Fast die komplette Spielhandlung, Alans Suche nach dem Kidnapper von Alice und die Entdeckung, dass der Betreiber des Sanatoriums hinter der Entführung steckt, ist eigentlich dieser Roman. Deshalb fehlt Alan auch eine Woche zwischen seinem Sprung in den See und seinem Autounfall am Anfang des Spiels. In dieser Zeit schreibt er den Roman, dessen Manuskriptseiten man im Spiel findet.

Max: Während dieser Woche sitzt Alan nämlich an seiner Schreibmaschine in der Zwischenwelt und schreibt um sein Leben und um das seiner Freundin. Eine Woche später erlebt er alles, was er geschrieben hat, und wird zum Protagonisten seines eigenen Romans. Diesen Teufelskreis kann Wake durchbrechen, indem er die Lamp-Lady aufsucht. Sie gibt ihm Thomas Zanes letzte Manuskriptseite: das Ende des Romans. Außerdem erhält er von ihr den Klicker. Er fährt damit abermals zum Cauldron Lake, taucht hinab, betritt wieder die Hütte im See und trifft dort Barbara Jagger. Er r a m m t

Olli schläft nur noch tagsüber.



MANIAC
Max schläft gar nicht mehr.



ihr den Klicker in das Loch in ihrer Brust und knipst die Dunkelheit aus. Licht blitzt auf, die Zeit wird zurückgedreht bis zu jenem Tag, an dem Alice in den See stürzte. Alice taucht unversehrt auf, von Thomas Zanes Seehütte ist nur der verrottete Steg übrig. Alan allerdings bleibt verschwunden, denn er hat verstanden, was er tun muss, um seine Geliebte wirklich zu retten. Im Gegensatz zu Thomas Zane bietet er der Dunkelheit sich selbst als Opfer an und bleibt in der Hütte zurück, die in Wirklichkeit wohl am Grunde des Sees liegt, und schreibt immer weiter.

Matthias: Ich muss gestehen, ich kann der Geschichte in der Nacherzählung plötzlich viel mehr abgewinnen. Ich finde, dass sie im Spiel nicht so rüberkam.

Michael: Geht mir ähnlich. Ich habe das Ende der Story damals beim Spielen auch nicht verstanden.

Olli: Das liegt vielleicht auch daran, dass man nach den Manuskriptseiten, TV-Shows, Radioapparaten und so weiter gezielt suchen muss. Dann kann man sich die Handlungsebenen und den Ablauf der Story zusammenbasteln.

Matthias: Ja, man KANN! "Lost" verstehe ich zum Beispiel auch, aber so etwas?

Olli: Das ist der Punkt! Du könntest "Lost" eben nicht verstehen, wenn Du alle Rückblenden wegdrücken würdest! Ich habe das Gefühl, dass einigen Leuten bei "Alan Wake" die Möglichkeit genommen wird, sich die Geschichte am Ende zusammenzureimen, eben weil wichtige Elemente optional sind.

Max: Das ist doch geil! Das Spiel sagt: Ich bin ein Rätsel und um mich zu verstehen, musst du handeln, Seiten suchen und lesen! Das ist sehr mutig von den Entwicklern!

Olli: Aber selbst wenn Du alle Seiten gefunden hast, musst Du am Ende immer noch alles zusammensetzen.

Max: Das ist richtig, überhaupt ist das nur ein möglicher Handlungsablauf, den wir uns zusammengereimt haben. Aber lasst uns abschließend noch ein paar offene Fragen besprechen. Die erste lautet: Wer ist Mr. Scratch? Wir treffen ihn kurz vor Schluss, wenn Alan in den See taucht und dort mit Thomas Zane zusammentrifft, der ihm in Form eines Taucheranzuges erscheint. Plötzlich sehen wir, dass Alan ein Spiegelbild bekommt, welches ihn ansieht. Zane sagt etwas wie: 'Mach dir keine Sorgen, das ist Mr. Scratch, er wird deine Freunde treffen.' Was soll das? Wer ist dieser Mr. Scratch?

Michael: Wenn ich mein volkskundliches Wissen zusammenkratze, fällt mir ein, dass 'Mr. Scratch' oder auch 'Old Scratch' im New England der Jahrhundertwende eine Bezeichnung für den Teufel war. Wo da der Zusammenhang zum Spiel liegt, vermag ich nicht zu sagen. Es gibt aber noch die englische Redewendung: 'To start from scratch', also: 'Von vorne anfangen'. Ich denke, das passt besser zur Thematik des Spiels.

Max: Wenn der echte Alan Wake während des gesamten Spiels in der metaphysischen Hütte sitzt und die Spielstory verfasst – deshalb auch diese TV-Einblendungen vom brabbelnden Alan vor der Schreibmaschine –, dann ist die Spielfigur, die wir die ganze Zeit steuern, Mr. Scratch, unser Mr. Kritzeltyp.

Olli: Wer sich am Ende der Geschichte also opfert, ist nicht Wakes physische Präsenz, sondern Mr. Scratch. Das ist Zanes Geschenk an Alan. Wake benutzt Mr. Scratch außerdem, um die Dunkelheit davon abzulenken, dass er in Wirklichkeit ein neues Ende für die Geschichte verfasst, sich selbst in die Freiheit schreibt und die Dunkelheit dorthin verbannt, wo sie hingehört.

Max: Oder auch nicht, denn der vorletzte Satz, den Alan am Ende des Spiels spricht, lautet: 'Es ist kein See, es ist ein Ozean!' Bezogen auf die gerade besiegte Dunkelheit würde das bedeuten, dass diese viel größer, übermächtiger und unendlicher ist, als man bislang gedacht hat.

Olli: Daneben gibt es auch folgende lustige Erklärung: Der tatsächliche Autor der Spielstory heißt Sam Lake. Wenn der nun Alan Wake auf Englisch sagen lässt: 'It's not a Lake, it's an Ocean', meint er vielleicht, dass die Geschichte nicht sein individuelles Werk ist, sondern zusammengeklaut aus einem Ozean von popkulturellen Anspielungen, Stephen King, H.P. Lovecraft, Twin Peaks und so weiter. Ein Konglomerat.

Matthias: Ein Potpourri.

Michael: Ein Amalgam.

Matthias: Ein Charivari.

Max: Es kann gut sein, dass der Satz bewusst mehrdeutig angelegt ist, die Story scheint zumindest auch nach Alans Verschwinden weiterzugehen, denn wir sehen am Schluss, dass es mit Rose eine neue Lamp-Lady gibt und dass hinter ihr im Dunkeln Agent Nightingale steht: der FBI-Mann, den die Dunkelheit im Laufe des Spiels verschlingt und der nun, da Barbara Jagger besiegt ist, möglicherweise als neuer Wirt der dunklen Macht fungieren wird.

Olli: Es könnte natürlich auch sein, dass sich Barbara Jagger ein Hintertürchen offen ließ, während sie Alans Text redigiert hat. Die manipulierte Rose und Agent Nightingale sollen die Dunkelheit wieder aus dem See holen. Ich hätte es im Übrigen besser gefunden, wenn das Spiel mit diesem Satz aufgehört hätte und nicht mit 'Alan wake up!'

Michael: Dann ist der 'It's an Ocean'-Satz vielleicht als Cliffhanger gemeint. So wie es in Kinofilmen immer heißt: "Das ist nicht das Ende, die Geschichte hat gerade erst begonnen!"

Red Dead Redemption: Online-Nachtest

Was hat Rockstars Western-Epos online zu bieten? Wir messen uns mit Millionen wildgewordener Cowboys und nehmen die Mehrspieler-Möglichkeiten unter die Lupe.

Entwickler	**Rockstar San Diego, USA**
Hersteller	**Take 2**
System	**PS3 / 360**
Preis	**60 Euro**
Hauptspiel	**93% (Test in M! 07/10)**

Anders als bei "GTA IV" wird im Wilden Westen das Online-Territorium nicht eingeschränkt - bis zu 16 Spieler tummeln sich auf der kompletten Landkarte. Darum müsst Ihr schon mal weite Wege auf Euch nehmen, um eine andere Menschenseele zu treffen. Abhilfe schaffen Schnellreisepunkte in den größeren Orten oder die Bildung einer Gang mit ein paar anderen Cowboys: Mitglieder der bis zu acht Mann starken Truppe können sich jederzeit unterhalten und zu ihrem Anführer teleportieren. Im freien Spiel erkundet Ihr die Landschaften und macht Euch an die 'Naturherausforderungen', bei denen Ihr z.B. Pflanzen sammelt oder Tiere jagt. Außerdem existieren verschiedene Bandenverstecke: Reitet Ihr zu diesen, taucht eine Ladung Ganoven auf, die Ihr vertreiben dürft. Das ist für kurze Ausflüge und zwischendurch unterhaltsam, andere Tätigkeiten wie die verschiedenen Minispiele der Solo-Story oder Reitwettbewerbe stehen bislang nicht auf dem Plan. An 'ausgewachsenen' Spielmodi gibt es Deathmatches alleine oder im Team sowie 'Grab the Bag', was sich als launige Abwandlung von 'Capture the Flag' entpuppt. Für fast jede Tätigkeit erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, die nach "Modern Warfare 2"-Art für Levelaufstiege sorgen und damit neue Outfits, Aufgaben, Reittiere und Waffen freischalten. Somit ist der Onlineteil von "Red Dead Redemption" ein vielversprechender Anfang, der auf Dauer mehr Abwechslung vertragen könnte. Den Anfang machen hier Ende Juni ein halbes Dutzend Koop-Missionen für bis zu vier Spieler, die Rockstar gratis zur Verfügung stellen wird. *us*



360 Matches wie die Banden-Schießereien finden an bekannten, aber eingegrenzten Schauplätzen statt.



360 Witzig: Als Onlineheld mit niedrigem Rang steht Euch nur ein Esel als Reittier zur Verfügung.

Ulrich Steppberger

"GUT"

An den Grundlagen der Onlinewelt bei "Red Dead Redemption" gibt es nichts zu meckern: Dass das gesamte Areal zur Erkundung bereit steht, ist eine feine Sache. Das durchdachte Level-System gehört seit "Modern Warfare 2" zum guten Online-Ton und motiviert auch hier ordentlich. Allerdings fehlen mir in der Grundausstattung einige Elemente, die hoffentlich nachgereicht werden: Wieso gibt es z.B. kein Pferderennen und warum kann ich nicht gegen andere Spieler bei Poker oder Black Jack antreten? Wenn Rockstar nach dem kommenden Koop-Missionen-Pack an diesen Details feilt, setze ich auch mein 'Super"-Gesicht auf.

CoD: Modern Warfare 2 – Resurgence Pack

Nach dem überteuerten Stimulus-Pack kommt der zweite Kartensatz – wieder saftig im Preis, dafür ist die Anschaffung lohnenswerter.

Entwickler	**Infinity Ward, USA**
Hersteller	**Activision**
System	**PS3 / 360**
Preis	**15 Euro**
Hauptspiel	**87% (Test in M! 01/10)**

Die Kritik der Spieler war laut ob des deftigen Preises zum ersten "Modern Warfare 2"-Kartendownload, dem Stimulus Pack (siehe M! 06/10). Millionenfach verkauft hat es sich trotzdem, wenig überraschend kostet demnach auch der Nachschlag 15 Euro. Dafür erhaltet Ihr abermals die Kombination aus drei neuen Arealen und zwei recycelten Parcours aus "Call of Duty 4".

Den Reigen eröffnet "Fuel", eine der größten Karten im "Modern Warfare"-Universum. Die weiten Außenbereiche im Industriekomplex eignen sich hervorragend für Sniper, im Inneren der zentral positionierten Ölraffinerie kommt es zu Close-Combat-Scharmützeln. Im labyrinthartigen "Trailer Park" stehen die Wohnwagen dagegen so dicht, dass die Laufwege genau gekannt werden müssen. Das verwinkelte Areal führt zu einer unbewussten Erhöhung der Spielgeschwindigkeit - anders ausgedrückt: Die Zahl digitaler Tode ist besonders hoch. Das Highlight: "Carnival", ein Vergnügungspark in Miniaturform mit markanten Punkten wie Geisterbahn und Ritterburg. Teamspeak-Nutzer sind im Vorteil, wenn sie bestimmte Orte eindeutig benennen können. Die aus dem Vorgänger bekannten "Vacant" und "Strike" wurden optisch dezent aufgehübscht, zudem ist letztere Map durch einige neue Eingänge im Balancing verbessert.

Auch das Resurgence Pack spielt Ihr wahlweise in der normalen und der Hardcore-Variante - erneut bestimmt der Zufall, welcher Spielmodus und welche Karte anstehen, was das gezielte Aufspüren bevorzugter Kombinationen schwer macht. *pu*

360 Der "Carnival"-Rummelplatz ist die visuell interessanteste Map in der "Modern Warfare 2"-Auswahl und gefällt mit vielen sehenswerten Details.



Philip Ulc



"GUT"

Überkritische Fans unken, dass der Fehler nicht im überteuerten Kartenpaket, sondern in der Investition in das eigentliche Hauptprogramm läge. Zumal auch die neuen Areale wieder in die Standard-Rotation eingebettet sind und damit Nicht-Besitzer nerven. Doch abseits der fragwürdigen Preispolitik überzeugt die Qualität der drei neuen Karten, die in Design, Spielwitz und Balancing weit vorne stehen. Wer also immer noch nicht genug von den "Modern Warfare 2"-Scharmützeln hat, greift zu - PlayStation-3-Spieler zwangsweise einen Monat später. Alle anderen hoffen auf einen angemesseneren Preis.



ModNation Racers: Auf die Plätze, fertig, MODs!

Seit zwei Monaten wird in der "ModNation" gepimpt, was der Editor hergibt. Wir setzen die witzigsten Fahrer in die originellsten Karts und fahren damit die interessantesten User-Strecken Probe.

Entwickler	**United Front Games, Kannada**
Hersteller	**Sony**
System	**PS3**
Preis	**65 Euro**
Hauptspiel	**73% (Test in M! 06/10)**

Fahrer: Vault 101 Boy (von CreativeRhino)
Kart: caterpillar (von Cpt_FABIO)

Das niedliche "Fallout 3"-Maskottchen im blutbespritzten Radlader-Kart.

STRECKE: DRIFTING SUPERSTAR

von GeneralZod

Einer der besten Korkenzieher-Kurse: einfach mit gedrückter X-Taste in den himmelhohen Spiralturm knattern und driften, bis das Kopfsteinpflaster brennt! Seid Ihr schließlich oben, schießt Ihr mit voll aufgeladenem Turbo zu Tal. Einigen wenigen Hindernissen gilt es großräumig auszuweichen, dann geht es auch schon wieder von vorne los. Ideal für Anfänger, um die essenzielle Drift-Technik ausgiebig zu trainieren.

Fahrer: Darth Vader (von AngelusRacer)
Kart: Vader's Ship (von Cobra 1)

Der kleine Anakin kehrt als dunkler Lord auf seinen Heimatplaneten zurück.

STRECKE: STAR WARS TATOOINE

von Coucouillou

Für Fans von "Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung" ein Muss! Die Wüstenrallye orientiert sich am Podrennen des jungen Anakin Skywalker aus der Space-Opera. Felstürme säumen eine anspruchsvolle Slalom-Passage. Ein Supersprung lädt bei passender Bewaffnung (Raketen!) zu spannenden Luftduellen ein. Achtung: nach dem Sprung unbedingt die Strecke ansteuern! Wer daneben landet, muss ewig durch den Sand gurken.



Fahrer: Mario II (von Peto-Mad)
Kart: Mario Kart (von GeneralZod)

Ladet Euch den Klempner schnell herunter, bevor die Copyright-Abteilung zuschlägt!

STRECKE: WALUIGI STADIUM

von djhsecondnature

Welch Ironie: Mit passendem Fahrer und Kart über diesen Nachbau der Offroad-Strecke aus "Mario Kart: Double Dash!!" zu brettern, fühlt sich nicht nur wegen der matschigen Fahrbahn herrlich schmutzig an. Drift-affine Kurven und gut kopierte Feuersprünge bringen "ModNation Racers" hier nahe an sein großes Vorbild heran – enthüllen aber umso deutlicher das Qualitätsgefälle.

Fahrer: Monopoly (von Rasje)
Kart: MonopolyCar (von Rasje)

Mit dem Monopoly-Bonzen geht Ihr trotz Wirtschaftskrise direkt über die Ziellinie.

STRECKE: MONTE-CARLO

von LucioStartsFire

Die illustre Raser-Rennbahn lässt für einen Fun-Racer-Track ein vergleichsweise ernstes Fahrgefühl aufkommen. Randbebauung und Streckenführung kommen dem Original recht nahe, teils anspruchsvolle Kurven und ein High Speed-Tunnel voll mit Beschleunigungsfeldern fordern auf höheren Schwierigkeitsstufen auch erfahrene Spieler. Die Ideallinie zu halten, ist nicht leicht!

Fahrer: Mr. T (von JT_NL)
Kart: The A-Team Van (von XtremSonic)

B. A. Barakus hat weit mehr drauf, als Werbung für "WoW" zu machen.

STRECKE: TIKU TIK MOUNTAIN

von hellstorm0157

Eine knackig kurze Berg- und Talfahrt mit kühn angeschnittenen Steilkurven aus Holzbohlen. Setting und Aufbau der Strecke erinnert an den DK Mountain aus "Mario Kart: Double Dash!!", nur die Riesenkanone fehlt. Lediglich die Einfahrt zum Bergtunnel kann je nach Anfahrtswinkel heikel werden, ansonsten toll für actionreiche Balgereien über etliche Runden mit viel Item-Einsatz.

SO KOMMT IHR AN DIE MODS

Die Download-Station für Fahrer, Karts und Strecken findet Ihr ein wenig unscheinbar auf der rechten Seite des ModSpots, vom Startpunkt aus gesehen. Normalerweise bildet sich schnell eine Traube von anderen Spielern um den Automaten, verfehlen könnt Ihr ihn also nicht. Wollt Ihr bestimmte Inhalte herunterladen, hilft die 'Volltext-Suche'. Hier gebt Ihr entweder ein konkretes Schlüsselwort ein oder sucht nach dem Gesamtwerk begabter Bastler, deren Namen wir in den Kästen dieser Doppelseite jeweils angegeben haben. Wisst Ihr nicht so recht, was Ihr wollt, empfiehlt sich ein Abstecher zu den Downloads mit der 'besten Bewertung' oder den 'höchsten Kreativ-EP'. Letztere bringen nicht immer perfekt spielbare Schöpfungen ans Tageslicht, zaubern Euch aber mit viel Esprit und pfiffigen Einfällen ein anerkennendes Lächeln auf die Modder-Lippen.

ONLINE



Dreamcast feiert ein Comeback

SPIELE • Schon lange machten Gerüchte die Runde, nun bestätigte Sega es offiziell: Spiele für die letzte hauseigene Konsole – den geschätzten, aber wegen der PS2-Übermacht früh eingestampften Dreamcast – erscheinen noch dieses Jahr als Download-Titel auf Xbox 360 und PlayStation 3.

Den Anfang macht im Herbst "Sonic Adventure", bald darauf folgt "Crazy Taxi". Ob danach andere Spiele umgesetzt werden, dürfte vom Verkaufserfolg des Duos abhängen. Die Neuauflagen bekommen eine technische Überholung verpasst, was sich in höherer Auflösung und Surround-Sound ebenso manifestiert wie Achievements und Online-Bestenlisten. Als Dreamcast-Puristen hoffen wir, dass Sega einen optionalen Original-Modus anbietet. *us*

Protect Me Knight



360 Monster in allen Größen, Formen und Farben stürzen auf Euch ein – so viele Objekte hätte kein 8-Bitter ohne Ruckeln auf den Bildschirm gezaubert.

Yuzo Koshiro hat nicht nur viele exzellente Soundtracks auf dem Kerbholz, seine Firma Ancient Corp. war auch maßgeblich an der Entwicklung von Klassikern wie "Streets of Rage" oder "Story of Thor" beteiligt. Der Xbox-Indie-Titel "Protect Me Knight" huldigt nun dem Revival klassischer 8-Bit-Ästhetik. Mit bis zu drei Mitspielern verteidigt Ihr die schutzlose Prinzessin vor anrückenden Monstern. Krieger, Magier, Ninja und Amazonen wehren die anrückende Meute ab. Hilfreich sind Bollwerke und Katapulte, die Ihr errichten könnt, nach jedem Level verbessert Ihr Charakterwerte und Special Moves. Die Musik geht ins Ohr, die Grafik erfreut 8-Bit-Fans und der Spielspaß wächst mit der Anzahl der Mitspieler – da stört auch der überschaubare Umfang nicht. Aber aufgepasst: Im Indie-Store ist das Spiel trotz englischer Texte nur unter seinem japanischen Namen aufgeführt! *tn*

360 Hinter diesen japanischen Schriftzeichen versteckt sich das Spiel in der Liste.

Entwickler	Ancient Corp., Japan	8 Spielspaß
Preis	3 Euro	

Scott Pilgrim vs. Retro-Apathie



360 Titelheld Scott und die sarkastische Drummerin Kim Pine legen sich mit einer Horde Ninjas an. Die kleinen Prügel-Sprites sind vorzüglich animiert.

SPIELE • **Seit Erscheinen des ersten Bandes 2004 ist Bryan Lee O'Malleys "Scott Pilgrim" ein Geheimtipp unter Indie-Comic-Fans. Titelheld Scott verliebt sich in die geheimnisvolle Ramona Flowers und muss deshalb ihre sieben bösen Ex-Freunde besiegen. O'Malley vermischt gekonnt 8-Bit-Videospiel-Logik mit Comedy, Action und der richtigen Prise Romantik. Dieses Jahr kommt nicht nur die vielversprechende Verfilmung in die Kinos, bei Ubisoft Montreal entsteht gerade die Download-Umsetzung für PS3 und etwas später auch Xbox 360. Wie das Vorbild orientiert sich das Spiel an Tecmos NES-Brawler "River City Ransom" bzw. "Street Gangs", ist grafisch dank detaillierter 2D-Szenarien, flüssiger Animationen und knalliger Farben aber eher auf Saturn-Niveau. RPG-Elemente, Koop-Action, tolle Spezialeffekte, tonnenweise Sprites und ein klasse Soundtrack der Chiptunes-Band Anamanaguchi machen bereits jetzt Lust auf das Spiel. Um die Wartezeit zu überbrücken, raten wir Euch zur Lektüre des inzwischen auch in Deutschland erhältlichen Comics.** ***tn***



360 Die witzige Klopperei steckt voller Action und cleverer Anspielungen.

Sony startet bezahlten Onlinedienst

ONLINE • Auf der E3-Pressekonferenz ließ Sony die Katze aus dem Sack: Anders als von Pessimisten befürchtet, entpuppt sich der Bezahlservice "PlayStation Plus" nicht als Xbox-Live-Gegenpart. Das bedeutet, dass PS3-Zocker, die für ihr Online-Vergnügen nichts löhnen wollen, davon nicht betroffen sind – alles, was bislang gratis war, wird es auch zukünftig bleiben. Für 50 Euro im Jahr (alternativ 15 Euro für drei Monate) erhalten Plus-Abonnenten ab dem 29. Juni andere exklusive Funktionen: So können sie eine Art automatische Update-Funktion aktivieren, die Patches, Updates und neue Firmware zu festgelegten Zeitpunkten lädt. Der Zugriff auf einige Demos und Betatests wird früher möglich sein, außerdem dürfen Plus-Kunden jeden Monat einige Download-Spiele umsonst zocken – neben festen Angeboten plant Sony regelmäßige Sonderaktionen (fiktives Beispiel: "Rennspiel-Woche"). Der Haken: Beendet Ihr Euer Abo, funktionieren diese Games nicht mehr. *us*

ONLINE-TICKER »

+++ Ausgebremst: "Sonic the Hedgehog 4" kommt später – zwecks Feinpolitur wurde der Igel-Hüpfer auf Ende 2010 verschoben. +++ Contra geben: Konami und Arc System Works arbeiten zurzeit am Sidescroll-Shooter "Hard Corps: Uprising" für PS3 und Xbox 360, der als 'Nachfolger im Geiste' zur "Contra"-Serie gesehen werden kann – nur mit Anime-Look. +++

SPIELSPASS 1-10
In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

Joe Danger

PS3 Geschicklichkeit 



PS3 Ab in die Luft: Hohe Sprünge dank Katapulten sind für Joe Danger Alltag.

Eines der besten exklusiven Xbox-Live-Downloadspiele ist der herausfordernde Motocross-Geschicklichkeitstest "Trials HD", auf den PS3-Besitzer bislang neidisch blickten. Mit "Joe Danger" vom vierköpfigen Indie-Entwickler Hello Games bekommen sie nun einen Zweirad-Titel, der auf seine Art genauso spaßig ausfällt.



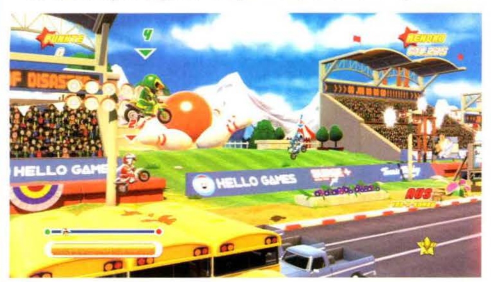
PS3 Im Splitscreen fällt die Bildrate, Spaß machen die Duelle aber deshalb trotzdem.



PS3 Im einfach gehaltenen Editor baut Ihr Euch ruck, zuck eigene Pisten.

Hier wie da schlüpft Ihr in die Rolle eines Motorradfahrers, der Hinderniskurse überstehen soll. Während "Trials HD" extrem auf präzises und vorsichtiges Vorgehen setzt, gibt sich "Joe Danger" zugänglicher. So steht nicht alleine im Mittelpunkt, wie schnell Ihr ins Ziel kommt, sondern was Ihr bis dahin alles anstellt. Auf jeder Piste erwarten Euch bis zu acht Herausforderungen: Dazu gehört es z.B., nach waghalsigen Sprüngen in vorgegebenen Zonen zu landen, alle blauen Sterne zu sammeln, keinen Buchstaben des Wortes "DANGER" zu verpassen oder eine durchgehende Trickcombo auszuführen. Erfreulicherweise müsst Ihr nicht alles in einem Durchgang erfüllen, sondern könnt die Aufgaben nach und nach angehen – nicht nur in dieser Hinsicht erinnert "Joe Danger" an frühe "Tony Hawk"-Episoden.

Die Steuerung ist angenehm simpel: Wheelies und Endos gehen leicht von der Hand, auch Stunts und Turboboosts lassen sich einfach auf Knopfdruck ausführen. So fällt es leichter, sich auf das Erkunden der idealen Linie und das Ausnutzen von waghalsigen Sprüngen zu konzentrieren. "Joe Danger" wird nie unfair und lässt Euch viel Spielraum, wann Ihr was angeht, wird aber schnell herausfordernd, wenn Ihr alle Ziele erfüllen wollt. Wildes Drauflosrasen bringt meist wenig, Streckenkenntnis ist wichtig und bei einem Sturz wird der Lauf abgebrochen – dank Rücksetzknopf könnt Ihr problemlos und schnell immer wieder starten.



PS3 Gelegentlich muss Joe gegen Fahrer vom Team Nasty antreten – natürlich ist dann stets der erste Platz das oberste Ziel.

Grafisch setzt "Joe Danger" auf einen knuffigen Star, der durch bunte Umgebungen saust: Der freundliche Cartoon-Stil grenzt sich angenehm vom heute so modischen grimmigen Düsterlook ab und entlockt Euch durch witzige Animationen ebenso ein Schmunzeln wie die Soundkulisse mit aufgeregtem Stadionsprecher. Perspektivisch lehnt sich "Joe Danger" an die Wii-Neuauflage von "Excite Bike" an, auch hier seht Ihr das Geschehen aus einer leicht schrägen Seitwärtsperspektive.

Dutzende Strecken sorgen für Langzeitmotivation bei Solo-Stuntmen, Splitscreen-Rennen für zwei Spieler fallen durch eine schwächere Bildrate und eine geringe Kurszahl weniger prickelnd aus. Kreative Köpfe freuen sich über den eingebauten Editor (der übrigens auch bei einigen Herausforderungen zum Einsatz kommt), mit dem kinderlicht eigene Pisten samt Looping und Haifischbecken gebastelt und ausprobiert werden können. Schade nur, dass der Tausch der Kreationen nur mit Freunden möglich ist, was übrigens auch bei "Trials HD" zutrifft – so schließt sich wieder der Kreis... *us*



SPIELSPASS

Entwickler	**Hello Games, England**
Hersteller	**Hello Games**
Preis	**13 Euro**

9

Metal Slug XX

360 PSP Action 16





360 Die Ketten-Blitz-Knarre gab es vorher in keinem "Metal Slug" (links, 16:9). Mit den Straußen (Premiere: Teil 3) hopst Ihr besonders hoch und weit (rechts, 4:3).

Für mein "Metal Slug 7" auf DS habe ich in einer Grabbelkiste schlanke 7 Euro gelöhnt, für den XBLA-Download von Episode "XX" verlangt SNK Playmore glatt das Doppelte – ich habe trotzdem zugegriffen, weil ich den 2D-Actioner endlich auch im Zweispieler-Modus zocken möchte. Warum endlich? Weil "Metal Slug XX" 'nur' eine aufgebohrte Version von Teil 7 ist – so ähnlich wie damals "Metal Slug X" ein besserer zweiter Teil war. Bei "XX" erwartet Euch die identische Spielerfahrung wie in Teil 7: Mit einem von sechs Bitmap-Kriegern wetzt Ihr durch sieben 2D-Levels voller schießwütiger Finsterknechte, bringt Bosse zum Bersten und klemmt Euch hinters Steuer kultiger Vehikel. Qualitativ erreicht die Action nicht das hohe Niveau von Episode 1 bis 3, überrascht aber mit einigen besonders fetzigen Bossfights, schickt Euch in die motivierende 'Combat School' und steigert sich kontinuierlich bis zum Ende. Die unterschiedlichen Söldner haben zudem Spezialfähigkeiten, Waffen können aufgespart werden und Einsteiger freuen sich über ständiges MG-Feuer.

Neu sind der meist flüssige Zweispieler-Modus (den Ihr auch online zockt), die größtenteils leicht erspielbaren Achievements und die Option, das Bild auf 16:9 zu strecken. Dann sieht die Grafik ein wenig matschig aus, dafür fallen die Balken weg (siehe Bilder oben). Leider finden sich keine weiteren pfiffigen Umschaltungen wie bei "Final Fight Double Impact" (Scanlines, Arcade-Kabinett). Optisch fallen die groben Hintergründe negativ auf, ansonsten macht die DS-Action auf der großen Glotze eine gute Figur. PSP-Besitzer können sich übrigens auch eine Disc-Fassung von "XX" holen. *ms*

SPIELSPASS 8
Entwickler **SNK Playmore, Jap.**
Hersteller **SNK Playmore**
Preis **15 Euro**

Geschichtenbuch

DSi Denken 0



DSi Ihr haltet den DSi beim Spielen hochkant. Allerdings ist es schwer, einen Ort mit günstigen Lichtverhältnissen zu finden.

Hinter dem "Geschichtenbuch" verbirgt sich der lange erwartete Headtracking-Titel "Rittai Kakushi E: Attakoreda", der von manch übereifrigem Fan schon als erster 3DS-Titel gehandelt wurde. Über die DSi-Kamera erkennt das Spiel die Position Eures Kopfes, bewegt Ihr das Gerät, ändert sich die Perspektive der betrachteten Bilder – ein verblüffend plastischer Tiefeneffekt ist die Folge. Durch die richtige Verschiebung sucht Ihr versteckte Buchstaben und Objekte. Allerdings seid Ihr darauf angewiesen, dass Kleidung, Hintergründe und Licht perfekt passen: Nur wenn die Software Euren Kopf eindeutig erkennt, funktioniert die Steuerung – ungünstige Umgebungsedingungen führen zu viel Frust. *tn*

SPIELSPASS 6
Entwickler **Good-Feel, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **8 Euro**

Robocalypse: Beaver Defense

Wii Strategie 



Wii Mit hübschen Hintergründen und jeder Menge Comic-Sprites erinnert "Robocalypse: Beaver Defense" an goldene 16-Bit-Zeiten.

Tower-Defense-Spiele erleben auf Download-Plattformen gerade einen Boom – auch Vogsters "Robocalypse", Nachfolger eines nur in den USA erschienenen DS-Spiels, will eine Scheibe vom Strategie-Kuchen abhaben. Nach einem guten Intro wirken spätere Zwischensequenzen hölzern, dafür gefällt das Spiel selbst: Die hübsche Comic-Grafik erfreut das Auge, die aktiven Helden-Einheiten bringen Würze ins Spiel. Allerdings wird das Geschehen auf dem Bildschirm manchmal arg konfus, die Steuerung ist teils etwas unhandlich ausgefallen.

Trotzdem ist "Robocalypse" eines der besseren Tower-Defense-Spiele – mögt Ihr das Genre, macht Ihr hier nichts verkehrt. *tn*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Vogster Ent., USA**
Hersteller **Vogster Ent.**
Preis **6 Euro**

Söldner-X 2: Final Prototype

PS3 Shoot'em-Up 





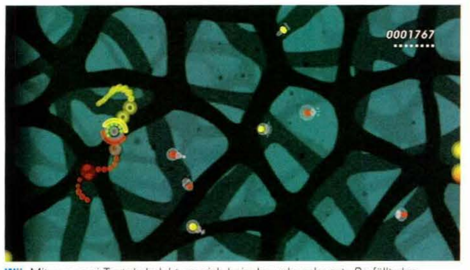
PS3 Links oben: Die roten Minen sind recht ungefährlich – Eure Begleiter erweitern die (kleine) Hitbox nicht. Unten ist viel los auf dem Schirm – zwei Spieler-Schiffe (rot und blau), Gegner, Projektile, Nachrichten und viel HUD.

"Söldner-X: Himmelsstürmer" war ein HD-Hingucker auf PS3, nervte aber mit oft einfallslosem Leveldesign und unfairen Stellen. Teil 2 macht fast alles besser: Grafisch erwartet Euch ein erneut (zu) sehr auf Hochglanz getrimmtes Konglomerat aus bunten Schüssen, grellen Explosionen und klischeebehafteten Sci-Fi- und Fantasy-Hintergründen, derweil begleitet Euch der gefällig-flotte, elektronische Soundteppich aus der Feder von Rafael Dyll. Spielerisch fliegt Ihr von links nach rechts und schießt möglichst viele Gegner ab, ohne von ihnen getroffen zu werden. Klingt ganz einfach, doch "Final Prototype" hat einige Überraschungen in petto: Um hohe Punktzahlen zu erzielen, solltet Ihr stets Euren Rang und die Abschuss-Serien im Auge behalten, gleichzeitig ladet Ihr eine Schockwelle und die Smartbomb auf. Vergesst aber nicht die zahllosen Power-Ups, die Lebensenergie Eures Schiffs und die Durchschaltfunktion für die Waffen – zum Glück sitzt Euch deren schwindende Energie kaum mehr im Nacken. Nach dem (bösen) Abspann geht Ihr auf motivierend-faire Schlüsseljagd, um weitere zwei Levels (und das gute Ende) freizuschalten, versucht Euch an 17 knackigen Challenges (für ein drittes Schiff, Bonuswaffen, etc.) oder schaut Videos der Punktbesten an – "Söldner-X 2" ist immer wieder für eine Runde gut. *ms*

SPIELSPASS 8
Entwickler **Sidequest Studios, D**
Hersteller **eastasiasoft**
Preis **13 Euro**

Art Style: Penta Tentacles

Wii Geschicklichkeit 



Wii Mit nur zwei Tentakeln lebt es sich beinahe unbeschwert: So fällt das Ausweichen vor den kleinen Organismen noch ziemlich leicht.

Der jüngste "Art Style"-Spross macht dem abstakt-skurrilen Anspruch der Serie alle Ehre: Ihr schwimmt mit einer kreisförmigen Kreatur durch atmosphärisch in Szene gesetzte Gewässer und habt je nach Schwierigkeitsstufe zwei bis vier Tentakel. Berührt mit denen herumtreibende Organismen der korrekten Farbe, um den Auswuchs zu verlängern – bei falschem Kontakt verliert Ihr dagegen Segmente. Das erinnert entfernt an das PS3-Experiment "flOw", ist aber bunter, flotter und vor allem schwerer. Schon bald müsst Ihr exakt lenken und im Kreis rotieren, um nicht ständig falsche Wesen zu berühren. Mit Steuerkreuz und Knöpfen spielt sich "Penta Tentacles" nicht ganz so flüssig wie gewünscht, die stilvolle audiovisuelle Inszenierung lockt aber länger an die Remote. *us*



SPIELSPASS 7
Entwickler **Skip, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **6 Euro**

Neves Plus

Wii Denken



Wii Die ägyptischen Sagenfiguren neben dem Spielfeldrand sind witzig animiert, lenken aber von den teils sehr anspruchsvollen Aufgaben nicht ab.

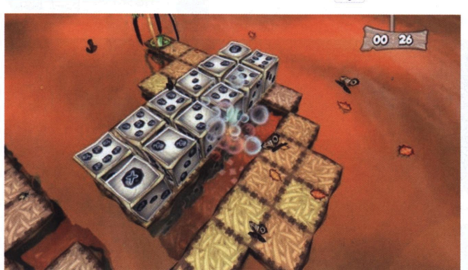
Das geschickte Legen eines Tangrams ist eine Kunst: Sieben spezifisch geformte Bauteile sollen so angeordnet werden, dass sie eine vorgegebene Silhouette exakt füllen. Das hört sich simpel an, es kann aber ziemlich knackig werden, bis Ihr durch geschicktes Drehen, Wenden, Spiegeln und Legen der Stücke die Lösung findet. "Neves Plus" ist eine Erweiterung eines vor einigen Jahren weitgehend unbeachtet gebliebenen DS-Moduls. Das Spiel bietet sinnvolle Erweiterungen: Zum einen wurde die Grafik im Ägypten-Look sympathisch aufgemotzt, zum anderen sorgen rund 500 Aufgaben und mehrere Spielmodi für Solisten und zwei Knobler für Abwechslung. Ein kleiner Makel: Die Steuerung funktioniert ordentlich, kann aber nicht beliebig konfiguriert werden. *us*



SPIELSPASS 7
Entwickler **Beeworks, USA**
Hersteller **Abylight**
Preis **5 Euro**

Voodoo Dice

PS3 360 Wii PSP Geschicklichkeit 



Wii Zwischen Euch und dem Ziel liegen jede Menge Hindernisse. Grafisch gefallen alle Versionen, auf Wii ist die Auflösung hardwarebedingt niedriger.

Ihr lenkt einen Würfel durch in rechteckige Felder aufgeteilte Szenarien mit der Aufgabe, möglichst schnell das Ziel zu erreichen. Dabei habt Ihr es mit etlichen Hindernissen zu tun: Förderbänder transportieren Euch quer durch die Levels, Schalter wollen betätigt und Gegenstände verschoben werden. Das häufigste Hindernis sind Würfel mit Zahlen: Nur wenn Ihr neben ihnen steht und oben die gleiche Zahl anzeigt, verschwinden diese. "Voodoo Dice" ist ein amüsantes Puzzle-Spiel mit netter Grundidee, das unter vermeidbaren Problemen leidet: Es kann vorkommen, dass Ihr Euch in eine Sackgasse manövriert und einen der großen Level grummelnd neu starten müsst, später nerven lästige Zeitlimits. Generell will die Jagd nach Bestzeiten nicht so recht mit dem knobellastigen Spielprinzip harmonieren – eine Herausforderung, die Levels in möglichst wenigen Zügen zu beenden, wäre interessanter gewesen. Habt Ihr Euch mit den Eigenheiten des Spiels arrangiert, dann ist das grafisch gefällige "Voodoo Dice" eine interessante und später auch komplexe Herausforderung. Wer aber kein geborenes Geometrie-Talent ist, spielt (auf Xbox 360) erst die Demo. *tn*



360 Die Vogelperspektive verschafft Übersicht, allerdings könnt Ihr dabei Euren Würfel nicht mehr bewegen.

SPIELSPASS 6
Entwickler **Exkee, Frankreich**
Hersteller **Ubisoft**
Preis **10 Euro**

Final Fantasy IX

PS3 PSP Rollenspiel

Fantastische Grafik und ein großartiger Soundtrack sollten die neuen Fans beglücken, mit der Rückbesinnung auf eine klassische Fantasy-Story und vielen Anspielungen auf die Vorgänger wollte man die Alt-Fans locken. Auch wenn dieser Spagat 2001 nur begrenzt gelang, ist "Final Fantasy IX" ein exzellentes Spiel. Sympathische Helden und ein cleveres Skill-System entschädigen für ein paar Story-Hänger in der Mitte des Abenteuers – für Fans unverzichtbar. *tn*



PS3 Das PAL-"Final Fantasy IX" läuft in 50 Hz, dafür ist die Übersetzung gelungen.

SPIELSPASS 8
Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Preis **10 Euro**

Planet Minigolf

PSP Sport 

Der Einstieg in "Planet Minigolf" ist nicht leicht: Trotz drei Steuerungs-Varianten werdet Ihr in den ersten Runden jede Menge Bälle hoffnungslos versemmeln. Grund dafür ist die fehlende Abstands-Anzeige zum Loch, eine Schlag-Projektion wäre ebenfalls hilfreich gewesen. Habt Ihr diese Hürde überwunden und seid Ihr mit den Hindernissen vertraut, macht das Golfen dank guter Loch-designs Spaß. Auch der flexible wie kreative Kurs-Editor ist eine willkommene Ergänzung: Natürlich dürft Ihr Eure Kreationen auch online verbreiten. *tn*



PS3 Stimmige Szenarien und gute Kameraführung überzeugen.

SPIELSPASS 7
Entwickler **Zen Studios, USA**
Hersteller **Zen Studios**
Preis **8 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Death Track: Resurrection	Gaijin Ent.	–	Apokalyptisches Autorennen mit Waffeneinsatz: trotz interessanter Strecken aber nur Mittelmaß.	15 €	5
Final Fantasy IX *	Square Enix	PSone	Auch der letzte PSone-Teil der Rollenspiel-Serie überzeugt (Test auf Seite 86).	10 €	8
Fret Nice	Tecmo-Koei	–	Ambitionierte Kombination aus Jump'n'Run und Gitarrensteuerung, die aber versagt (Test in M! 05/10).	13 €	3
Joe Danger	Hello Games	–	Vergnügliche Mischung aus "Trials HD", "Tony Hawk" und "Excite Bike" (Test auf Seite 83).	13 €	9
Oddworld: Abe's Exoddus *	Oddmobb Inc.	PSone	Auch das zweite Geschicklichkeits-Abenteuer des skurrilen Aliens gefällt noch heute (Test in MAN!AC 11/98).	5 €	8
Planet Minigolf	Zen Games	–	Gut gemachtes Minigolf, das nach holprigem Einstieg seine Stärken offenbart (Test auf Seite 86).	8 €	7
Söldner-X 2: Final Prototype	EastAsiaSoft	–	Rundum verbessertes Horizontal-Shoot'em-Up aus deutschen Landen (Test auf Seite 85).	13 €	8
Toy Story 2 *	Disney	PSone	Altbackene 3D-Hüpferei, die als Einstimmung auf den neuen Film aber okay ist (Test in MAN!AC 02/00).	6,50 €	5
Voodoo Dice	Ubisoft	–	Kniffliges wie interessantes Roll-den-Würfel-Abenteuer für Könner (Test auf Seite 86).	10 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Aqua	Games Distillery	–	Twinstick-Shooter auf dem Wasser – hübsch inszeniert, aber spielerisch nur besserer Durchschnitt.	10 €	6
Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex	Konami	–	Auf der beliebten Anime-Serie basierende Action-Hüpferei: unspektakulär, aber für Fans in Ordnung.	10 €	5
Earthworm Jim HD	Gameloft	SNES	Optisch aufpoliertes und mit Mehrspieler-Levels versehenes, aber weiterhin teils unfaires Jump'n'Run.	10 €	6
Metal Slug XX	SNK Playmore	DS	Dezent erweiterte Fassung von "Metal Slug 7" – vor allem wegen des Koop-Modus reizvoll (Test auf Seite 84).	15 €	8
NeoGeo Battle Coliseum	SNK Playmore	Arcade	Technisch schick aufgemotztes Update der ausbalancierten 2D-Prügelei (Test in MAN!AC 03/06).	10 €	7
Snoopy Flying Ace	Microsoft	–	Unterhaltsame Weltkriegs-Fliegeraction – alleine etwas mager, online ein großer Spaß (Test auf Seite 87).	10 €	8
Voodoo Dice	Ubisoft	–	Auf den Augenzahlen eines Würfels basierender Geschicklichkeitstest mit Tiefgang (Test auf Seite 86).	10 €	6

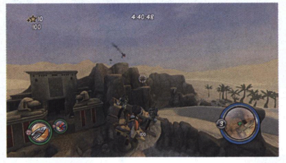
* läuft auch auf PSP

Snoopy Flying Ace

 Action 

"Snoopy Flying Ace" ist nicht der erste, aber eindeutig beste Luftkampf-Konsolen-Auftritt von Charlie Browns heldenhaftem, mit Fantasie gesegnetem Beagle. Dank des an den Ersten Weltkrieg angelehnten Settings und der prominenten Besetzung vom britischen Piloten (Charlie Brown) bis zum deutschen Offizier (Lucy) stimmt die Atmosphäre. Spielbarkeit und Steuerung orientieren sich am Xbox-Actionspiel "Crimson Skies", sind aber im Vergleich einsteigerfreundlicher. Auf quer durch Europa verteilten Karten erledigt Ihr 18 Flugmissionen, allerdings ist die Gegner-KI oft etwas nervig und fragwürdig. Nach höchstens drei Stunden habt Ihr die nett präsentierte Kampagne abgeschlossen.

So wirkt der Solo-Modus fast wie ein ausgedehntes Tutorial für die Mehrspieler-Gefechte: Maximal 16 Spieler hauen sich dort ihre Primär- und Sekundärwaffen in hübsch anzusehenden und spielerisch abwechslungsreichen Levels um die Ohren. Zwischen zielsuchenden Raketen und schweren Maschinengewehren findet jeder Spieler die ideale Ausrüstung. Verschiedene Spielmodi vom klassischen Deathmatch bis hin zum spaßigen Pigskin-Football machen den Mehrspieler-Modus nicht zuletzt dank des guten Ranking- und Bonus-Systems zur abendfüllenden Veranstaltung. Bei der sympathischen Lizenz, dem gelungenen Musik-Mix zwischen heldenhaften Klängen und verspieltem Peanuts-Sound und der einwandfreien Spielbarkeit ist es schade, dass der Solo-Modus so überschaubar ausfällt. Online-Spieler hingegen liegen hier genau richtig. So wünscht man sich ein gelungenes Lizenzspiel – ein echter Geheimtipp! *tn*



360 Auch die Wüste macht Snoopy unsicher – die Umgebungen sind abwechslungsreich.



360 Mit stimmungsvoller Musik, sauberer Grafik und sympathischem Comiclook wird "Snoopy Flying Ace" der Peanuts-Lizenz vollauf gerecht.



SPIELSPASS 8

Entwickler **Smart Bomb, USA**
Hersteller **Microsoft**
Preis **10 Euro**

Neue Download-Spiele

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Penta Tentacles	Nintendo	–	Reizvolle Farbsammelei mit schickem Look, die schnell knifflig wird (Test auf Seite 84).	6 €	7
Brain Drain	Enjoy Gaming	GBC	Gefällige Knobelei, die mangels rotem Faden vor sich hin plätschert (Test in M! 07/10).	5 €	5
Final Fantasy II	Square Enix	SNES	Achtung, Namenswirrwarr: Dahinter steckt der vierte Teil der Serie – gut, aber auf DS und GBA besser.	9 €	7
Kirby's Fun Pak	Nintendo	SNES	Die 16-Bit-Vorlage zu "Kirby Super Star Ultra" (DS) ist kürzer, bietet aber mehr Leistung für den Preis.	8 €	7
Lead the Meerkats	Lapland Studios	–	Erdmännchen-Lebenssimulator – nette Idee, doch schlechte Steuerung und wenig Führung nerven.	10 €	4
Mister Bumblebee Racing Champion	h2f Games	–	Rennspiel mit Insekten statt Autos – zu kurz und belanglos, um mehr als ein paar Minuten zu fesseln.	5 €	4
Neves Plus	Abylight	–	Entspannte Legerätsel mit großem Umfang und nur kleinen Detailmacken (Test auf Seite 85).	5 €	7
Phoenix Wright: Trials & Tribulations	Capcom	GBA / DS	Auch das dritte Anwalts-Abenteuer ist spielerisch fein, aber technisch mäßig umgesetzt (Test in M! 11/08).	10 €	6
Robin Hood: The Return of Richard	Nordcurrent	–	Simples und lieblos hingeschludertes Schießbuden-Spiel, dem jeder Feinschliff abgeht.	5 €	2
Robocalypse: Beaver Defense	Vogster Ent.	–	Trotz teilweise unhandlicher Steuerung gelungene Tower-Defense-Strategie (Test auf Seite 84).	6 €	7
Voodoo Dice	Ubisoft	–	Optisch etwas schwächere, aber sonst gleichwertige Umsetzung der Würfelrollerei (Test auf Seite 86).	10 €	6

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Block Cascade Fusion	Gamelion St.	–	Kompetenter Knobler nach klassischer 'Reihe Blöcke aneinander'-Manier.	3 €	5
DJ Max Fever	PM Studios	–	Den soliden, wenn auch nicht einfallsreichen koreanischen "Beatmania"-Verwandten gibt es nur als Download.	20 €	6
Voodoo Dice	Ubisoft	–	Trotz Frustpotenzial interessanter und komplexer Denk-Geschicklichkeitstest (Test auf Seite 86).	10 €	6

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
A Topsy Turvy Life: The Turvys Strike Back	Tecmo-Koei	–	Witziges, aber schnell eintöniges Shoot'em-Up, bei dem Ihr mal die bösen Aliens steuern dürft.	2 €	5
A Topsy Turvy Life: Turvy Drops	Tecmo-Koei	–	Schlichter Knobler, der Euch "Tetris"-Steine selbst zeichnen lässt – zum Schnäppchenpreis okay.	2 €	5
Advanced Circuits	BiP Media	–	Verschiebt Bodenplatten, um Fahrzeugen den Weg zu bereiten – simples und gutes Puzzle-Spiel.	2 €	6
Animal Color Cross	Little Worlds St.	DS	Auf Tierbilder spezialisierte Teil-Fassung eines DS-Moduls: Die mehrfarbigen Picross-Aufgaben machen Spaß.	5 €	7
Bloons	Hands-On Mobile	–	Werft Darts auf Ballons – teilweise arg frustrierend, aber trotzdem besser als die Wii-Version.	5 €	4
Crazy Sudoku	dtp	–	Es langweilt: Die gefühlte tausendste Sudoku-Variante ist ordentlich, aber überflüssig.	2 €	5
Ferrari GT Evolution	Gameloft	–	Technisch ansehnliche Raserei mit einem Haken: Die Karriere nervt mit ständigen Kurswiederholungen.	8 €	7
Fieldrunners	Subatomic St.	–	Gelungener Tower-Defense-Vertreter, der dem Genre aber keine neue Seiten abgewinnt (Test in M! 12/09).	5 €	7
Geschichtenbuch: Verborgene Formen...	Nintendo	–	Objektsuche mit tollem Quasi-3D-Effekt, der aber nur unter Idealbedingungen funktioniert (Test auf Seite 84).	5 €	6
Hero of Sparta	Gameloft	–	Unspektakuläre Gladiatoren-Actionklopperei mit wenig Abwechslung (Test in M! 12/09).	8 €	5
Just Sing! Nationalhymnen	Engine Software	–	Kleine Karaoke-Einlage, die nur als Gag zur Fußball-WM zu verstehen ist.	2 €	3
Mehr Kreuzworträtsel: Welt Edition	Sanuk Games	–	Viele, nicht gerade leichte Kreuzworträtsel mit solider Bedienung – für Grübler kein schlechter Fang.	5 €	6
Puffins: Let's Roll	Other Ocean	–	Eigentlich nette Eierrollerei, die durch eine schlechte Stylus-Steuerung torpediert wird.	5 €	3

Neuerscheinungen vom 15.5. bis zum 11.6.

IMPORT

Konami Style – stylish shoppen

MERCHANDISE • Konami spielt seit Jahren eine Vorreiterrolle, was den Verkauf von spielebezogenen Goodies wie Soundtracks, T-Shirts und mehr angeht: In Europa gibt es die Konami-Style-Webseite (www.konamistyle-europe.com), auf der sich geneigte Zocker allerlei Zubehör rund um "Metal Gear Solid" oder "Yu-Gio-Oh!" bestellen. Wen es in nächster Zeit nach Tokio verschlägt, der kann sich noch bequemer mit Fan-Material eindecken. Am 23. Juli eröffnet im Midtown-Stadtteil eine Konami-Style-Boutique, in der von 10 bis 21 Uhr eingekauft werden darf. Rund 2.000 Artikel von Spielen über Figuren, Büchern und jede Menge andere Lizenzprodukte sowie limitierte Editionen stehen zur Wahl. *us*



Frauentausch?

SPIELE • **Idea Factory macht es Xbox-360-Spielern leicht: Bei "My Wife" müsst Ihr Euch nicht erst mühsam ein Mädel anlachen – nein, Ihr erschafft Euch von Beginn an die virtuelle Wunsch-Ehefrau! Mit der absolviert Ihr Minispiele wie gemeinsam an einem Cocktail nuckeln, die Wäsche bügeln oder eine Quizshow anschauen. Abends im Bett führt Ihr züchtige Gespräche, freizügiger geht es zu, wenn Eure Gattin unter die Dusche hüpft oder ein Bad nimmt. Nackte Tatsachen bleiben (fast) außen vor, trotzdem wird es der Titel wohl nie in den Westen schaffen.** *us*



Unter der Dusche zeigt Eure virtuelle Frau, was sie hat.

Schmucke Mädels auf dem DSi XL

MERCHANDISE • Seit Ende Juni dürfen der japanischen Sprache mächtige Zocker mit Konamis "Love Plus+" ein weiteres Mal versuchen, sich eine virtuelle Freundin anzulachen. Wer keine Lust auf die ansehnlich inszenierte Beziehungskiste hat, für den sind die Special Editions vielleicht interessant. "Love Plus+" gibt es nämlich im Set mit einem DSi XL – genau genommen stehen drei Varianten zur Wahl, bei denen jeweils eine der drei Hauptfiguren das Handheld schmückt. Mit etwa 220 Euro ist der Spaß allerdings nicht ganz billig. *us*



Schick mit "Space Invaders"

MERCHANDISE • Seit über 30 Jahren machen die pixeligen außerirdischen Invasoren die Videospielwelt unsicher: Aus der Gaming-Historie sind die charmanten Angreifer nicht mehr wegzudenken, regelmäßig werden neue "Space Invaders"-Varianten veröffentlicht und Zocker tragen stolz passende T-Shirts. Luxuriöser geht es mit dem französischen Schmuckhersteller Christofle: Für stolze 100 Euro bekommt Ihr unter www.christofle.com einen edlen Silber-Anhänger (Bild rechts). Alles andere als ein Schnäppchen, aber wie heißt es so treffend: Schönheit hat ihren Preis! *os*



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Ace Combat: Joint Assault	Namco-Bandai	PSP	40 €	Japan	22. Juli
Agarest Senki Zero: Dawn of W.	Idea Factory	360	60 €	Japan	29. Juli
Arc Rise Fantasia	Ignition	Wii	40 €	USA	20. Juli
BlazBlue: Continuum Shift	Arc System W.	PS3	60 €	Japan	1. Juli
Crackdown 2	Microsoft	360	60 €	USA	6. Juli
Dragon Q. Monsters: Battle R.	Square Enix	Wii	50 €	Japan	15. Juli
Fire Emblem: Shin Monshou...	Nintendo	DS	40 €	Japan	15. Juli
Sengoku Basara 3	Capcom	PS3	60 €	Japan	29. Juli
White Knight Chronicles II	Sony	PS3	60 €	Japan	8. Juli
Wii Party	Nintendo	Wii	40 €	Japan	8. Juli

Mario trumpft auf

MERCHANDISE • Nintendo kehrt mit dem Vorzeigeklempner zurück zu den Firmenwurzeln – 1889 begann der jetzige Videogames-Konzern mit der Fabrikation von Spielkarten. Dieses Erbe wird gefeiert: Ab Juli sind in Japan drei Kartensets mit Mario erhältlich. Mau-Mau- oder Pokerspieler haben die Wahl zwischen Rendermotiven, gezeichneten Marios oder Pixelbildern. *us*

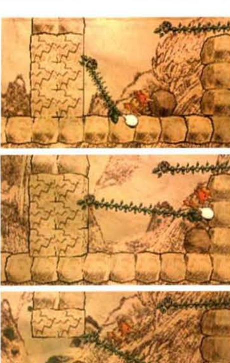


IMPORT-TICKER » +++ Freudenfest für Shoot'em-Up-Fans: "Raiden Fighters Aces" (Xbox 360) mit den drei klassischen Seibu-Kaihatsu-Vertikalballereien erscheint Mitte August endlich in Großbritannien – somit ist 'nur' noch ein EU-Import notwendig, Regionalcode-Probleme ade. +++ Jetzt sind die Griechen dran: Tecmo-Koei arbeitet derzeit an "Troy Musou" – also einem "Dynasty Warriors"-Ableger, der im Trojanischen Krieg spielt. +++ Es wird bunt: Nintendo hat das DSi-XL-Sortiment in Japan um die knalligen Farben Grün, Blau und Gelb erweitert. +++

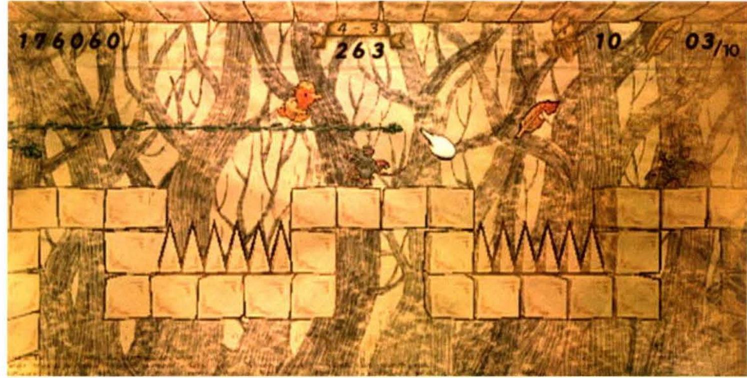
Ivy the Kiwi



Wii **DS** Jump'n'Run



Wii Millimeterarbeit: Mit einer Ranke heben wir Ivy sacht an, damit wir mit dem Steinbrocken die Wand zerstören können.



Wii Unter Ivys Füßen haben wir eine Ranke gespannt, damit er nicht in Stachelgruben stürzt oder von Feinden erwischt wird. Rechts im Bild seht Ihr eine von zehn Federn, die pro Level warten – deren Aufsammeln ist ein netter Anreiz, die Stages mehrfach zu besuchen.

Warum sind denn alle Bilder auf dieser Seite so braun? Weil das Spiel so aussieht – hat ja beim Game Boy auch nicht gestört, die monochrome Optik. Gut, hatte man schon mal Game Gear gezockt und Segas enormen Grafikvorsprung gekostet, dann störte der Game-Boy-Look schon – aber das ist eine andere Geschichte. Trotzdem schlägt das Stichwort 'Game Gear' eine formidable Brücke zu "Ivy the Kiwi", erschienen auf dem glücklosen Taschenspieler doch zahllose "Sonic"-Titel. Und wer gilt als Vater von Sonic? Richtig, Yuji Naka. Eigentlich hat zwar Charakterdesigner Naoto Oshima den Igel erfunden, aber auch das ist eine andere Geschichte. Zurück zu Yuji Naka. Der hat Sega 2006 verlassen und ein eigenes Studio gegründet: Prope. 2009 bescherte dies uns das kurzweilig-kreative Wii-Minispiel-Paket "Let's Tap" sowie den WiiWare-Sportler "Let's Catch".

Im letzten Dezember veröffentlichte Prope den Windows-Handy-Titel "Ivy the Kiwi". Über dessen Umsetzung für Wii und DS freuen sich nun die Japaner... und wir – denn wir haben beide Fassungen importiert und auf Herz und Nieren getestet.

Ivys Power Paintbrush

Wer "Kirby Power Paintbrush", HALs innovatives DS-Jump'n'Run von 2005, gezockt hat, weiß, wie der Vogel läuft: Auch Ivy sprintet automatisch von links nach rechts durch die Levels, mittels Stylus-Strich oder Remote-Zeiger malt Ihr Ranken auf den Schirm, die Wege, Brücken und Treppen für Euren Helden bilden.

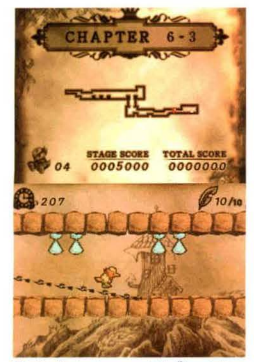
Das klappt per DS-Stylus eine Nuance präziser, aber auch die Pointer-Variante auf Wii ermöglicht ein flottes Jump'n'Run-Erlebnis. Während Ivy durch die Levels trabt, ebnen wir ihm den Weg – bauen Brücken über Stachelgruben und lotsen ihn auf sichere Pfade, vorbei an tödlichen Wassertropfen, Ratten und Vögeln. Der Steuer-Kniff, der dem Titel seine Dynamik verleiht und dazu führt, dass Euer Können nach der Lernphase aufblüht, ist folgender: Das Ende der Ranke, die Ihr gerade zeichnet, bleibt beweglich – je nach aktuellem Bedarf bewegt Ihr es nach unten, oben, links oder rechts; das verleiht Ivy mehr Tempo, bremst ihn ab oder lässt ihn hopsen.

Maximal vier Ranken bleiben gleichzeitig auf dem Schirm – das reicht aus, um auch knifflige Parcours zu meistern; etwas nervig ist das Fehlen einer Lösch-Funktion. Habt Ihr Ivy aus Versehen den Weg verbaut, malt Ihr rasch vier neue Mini-Ranken an den Rand, damit die alten gelöscht werden und Ivy wieder freikommt. Im Verlauf des Abenteuers (der Vogelknirps sucht nach seiner Mama) weisen Euch wenige Tutorials auf Kniffe hin: Ihr könnt gezeichnete Ranken spannen (und dann loslassen), um Ivy durchs Level zu schießen – so schaltet er Feinde aus und bohrt sich durch Wände. Zudem liegen in manchen Stages Felsbrocken umher, die Ivy als Schutzschild oder Rammbock missbrauchen kann.

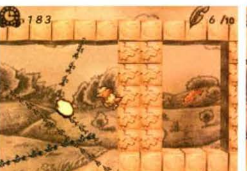
Nach 50 grafisch eintönigen Levels, die keine vier Stunden an die Konsole fesseln, ist der Spuk schon wieder vorbei. Zwar schaltet Ihr einen neuen Modus frei, in dem alle Stages in marginal veränderter Form plus versteckten Schlüssel warten – knifflige Zusatzlevels wären uns aber lieber gewesen; denn die Schwierigkeit ist unterm Strich zu gering. Den Mehrspieler-Modus könnt Ihr übrigens vergessen – hier eilen bis zu vier Kiwi-Kommandanten zum Ziel. Weil Ihr mit Euren Ranken im Spielbereich der anderen Kiwis herumpfuschen könnt, steht wüstes Gewusel statt kontrolliertem Wettstreit an.

Schlussendlich hat uns die Wii-Fassung der besseren Übersicht und hübscheren Hintergründe wegen mehr Spaß bereitet; dafür fehlt ihr die praktische DS-Karte. "Ivy the Kiwi" soll im Herbst in die USA und nach Deutschland watscheln – weil das japanische Spiel aber tadellos spielbar ist, steht einem Import nichts im Wege. Oder doch? Eine Sache wurmt uns: "Ivy" mutet von vorn bis hinten wie ein (gelungener) Download-Titel an – dafür sind 40 Euro ganz schön happig. *ms*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com



DS Die Karte oben sorgt für Übersicht. Unten sollten wir besser über Ivys Kopf einen Tropfen-Schutz ziehen.



DS Ein Kiwi als tierische Kanonenkugel: Sperrt den lauffreudigen Vogel mit ein, zwei geschickt platzierten Ranken ein, spannt via Stylus-Wischer (links) bzw. auf Wii mit gehaltener B-Taste die 'Saite' und lasst ihn durch die Steinwände rauschen (rechts).

Entwickler **Prope, Japan**
Hersteller **Namco-Bandai**
D-Termin **3. Quartal**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: japanisch**

- 10 Welten à 5 Levels
- nach dem Durchspielen erhalten alle 50 Levels den "Finde den Schlüssel"-Zusatz
- Story in japan. Schrift & Standbildern
- planlose Mehrspieler-Balgerei
- kommt über Rising Star im Herbst zu uns

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	3 von 10	**73**
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	3 von 10	**71**
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Sympathisch und kurzweilig: Pfiffiges Jump'n'Run mit eintöniger Grafik – wäre auch im Download-Sektor gut aufgehoben.

Trauma Team

Wii Geschicklichkeit 

Halbgötter in Weiß sind schon lange ein populäres Medienthema - man denke nur an Professor Brinkmann und seine Schwarzwaldklinik. Auch heute fahren Serien wie "House" und "Scrubs" wöchentlich hohe Zuschauerquoten ein. Umso mehr wundert es, dass die Arzt-Thematik im Videospielbereich so rar gesät ist: Sieht man vom wenig beachteten DS-Spiel "Lifesigns" ab, finden Couch-Chirurgen nur Atlus' "Trauma Center"-Serie, von denen es der letzte DS-Teil selbst zwei Jahre nach Erscheinen nicht nach Europa geschafft hat. Das Schicksal dürfte auch "Trauma Team", der inzwischen dritten Wii-Episode, drohen - zu Unrecht, denn in diesem virtuellen Krankenhaus greift man gerne zu Remote und Nunchuk, um Leben zu retten.



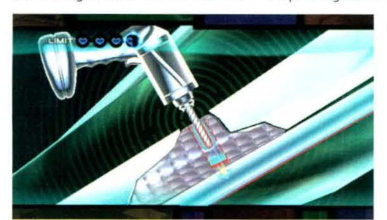
Wii In der Chirurgie piesackt Euch diesmal kein Zeitlimit mehr, dafür ist der Puls des Patienten das entscheidende Element. Setzt der Herzschlag aus, wird automatisch der Defibrillator ausgepackt – "Trauma Team" hilft Euch weiter, wo es kann.

Das halbe Arzt-Dutzend

Der neue Name deutet es bereits an: "Trauma Team" behält das bewährte Grundkonzept bei und lässt Euch spannende Bildschirmoperationen durchführen, ändert aber auch jede Menge - fast alles zum Vorteil. So fußt das Geschehen jetzt wesentlich mehr in der Realität: Sci-Fi-Killerviren mit Eigenleben oder übermenschliche Heilkräfte der Ärzte sind weitgehend Vergangenheit, nur vereinzelt finden sich ein paar mystische Restelemente. Außerdem springt Ihr für jeden der sechs Team-Spezialisten ein und habt damit unterschiedliche Tätigkeitsbereiche zu bewältigen. Die Chirurgen-Rolle kommt den bisherigen "Trauma Center"-Teilen am nächsten und setzt Euch komplexe Operationen mit vielen Hilfsmitteln vor. Als Notarzt agiert Ihr unter Druck an Unfallschauplätzen und habt weniger Werkzeuge, müsst Euch dafür aber um mehrere Patienten auf einmal kümmern. Bei der Endoskopie führt Ihr eine Schlauchsonde in den Körper ein und sucht nach inneren Verletzungen. Allen drei Disziplinen ist gemeinsam, dass Ihr auf den Puls der Patienten achten und ihn laufend stabilisieren müsst. Dafür wurden die früher oft gnadenlosen Zeitlimits gestrichen - allein das senkt die Schwierigkeit bereits spürbar. Geradezu entspannt geht es bei den anderen Tätigkeiten zu: Als Orthopäde agiert Ihr mit Bohrern, fräst Knochenstücke ab und schraubt Metallschienen ein – solange nicht mehr als fünf Fehler passieren, braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen. Selbiges gilt bei Diagnose und Forensik, die vom bekannten Serienschema abweichen: Bei der Diagnose untersucht Ihr Patienten mit dem Stethoskop, plaudert mit ihnen und studiert Röntgenbilder oder CT-Scans, um Symptome aufzuspüren und die korrekte Krankheit zu bestimmen. Abgerundet wird der Aufgabenbereich mit einer Art medizinischer "CSI"-Variante: Führt die Autopsie an einem Verbrechensopfer durch, sucht am Tatort nach Hinweisen und lasst von Eurem FBI-Kontakt Spuren und Proben analysieren. So sammelt Ihr allerlei Details, die Ihr klug kombinieren müsst, um den Tathergang zu ermitteln.

Die unterschiedlichen Ansätze profitieren von einer genauen Steuerung und verbesserten Bildschirmanzeigen, die nie Fragen offen lassen, was es wo zu tun gibt. Lediglich bei der Endoskopie sorgt ein fummeliges Kontrollschema für Irritationen, die das Medizin-Vergnügen aber nur kurz schmälern. Dank der sympathischen Charaktere und einer rund 30 Stunden langen Kampagne mit interessanter Handlung bleibt Ihr langfristig am Ball. "Trauma Team" entpuppt sich als gelungene Evolution der Serie – bleibt nur zu hoffen, dass auch deutsche Wii-Ärzte damit beglückt werden. *us*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com



Wii Als Orthopäde bohrt Ihr häufig Schraubenkanäle in Knochen. Das macht Ihr ohne Hektik, aber hoffentlich mit Präzision.



Wii Beim Notarzt-Einsatz müsst Ihr stets die Patientensymbole oben im Blick halten und bei Gefahr schnell wechseln.



Wii In der Forensik benötigt Ihr jede Menge detektivisches Gespür.



Wii Zur Diagnose eines Patienten gehört es u.a., den Körper auf Fehltöne in Magen, Lunge und Herz abzuhören.



Wii In wichtigen Momenten während eines Eingriffs werden gelegentlich die Charakterporträts eingeblendet.

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- 6 verschiedene Medizin-"Disziplinen", darunter erstmals Forensik und Diagnose
- deutlich zugänglicher für Einsteiger

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	84
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Packendes Arzt-Drama mit fesselnden Operationen und klugen Ermittlungsfällen, das die guten Vorgänger übertrumpft.

Hexyz Force

PSP Rollenspiel 



PSP Bei Gesprächen werden die obligatorischen Porträts eingeblendet, die Polygon-Figuren dürften aber ruhig hübscher sein.



PSP Für die eher grobe und zweckmäßige Grafik entschädigt Entwickler Sting mit angenehmen Ladezeiten, die nach einer Installation noch kürzer werden.

Wenn fesche Teenager mit bunten Frisuren in rundenbasierter Manier die Welt retten, reagieren viele Spieler zunehmend irritiert – ist das klassische Japano-Rollenspiel doch ein Genre, dass sich seit gut zehn Jahren kaum verändert hat. Auch "Hexyz Force" hätte man – von der Auflösung einmal abgesehen – problemlos auf der PSone anbieten können. Einen Strick sollte man dem Spiel daraus aber nicht drehen.

Nachdem wir in der letzten Ausgabe noch über das öde "Mimana Iyar Chronicle" gestöhnt haben, zeigen jetzt Atlus und Sting, wie man es richtig macht. Auf den ersten Blick sind sich die beiden Spiele ähnlich: J-RPGs mit bunter Anime-Grafik und recht gewöhnlicher Handhabung.

Doch die Details machen den Unterschied aus. Die Figuren von "Hexyz Force" sind sympathisch und wirken nur auf den ersten Blick wie Klischees. Die Spielwelt wurde wesentlich interessanter gestaltet als beim GungHo-Konkurrenten und das rundenbasierte Kampfsystem wirkt dynamisch und durchdacht. Da ist es auch nicht so schlimm, dass die Grafik eher durchschnittlich daherkommt.

Gut, eigentlich hätten wir vom "Riviera"-, "Yggdra Union"- und "Knights in the Nightmare"-Entwickler Sting etwas Innovativeres erwartet, aber ein gut gemachtes und interessant geschriebenes J-RPG erscheint auch nicht alle Tage. "Hexyz Force" wird keine neuen Fans für das Genre gewinnen und auch Kritikern nicht den Wind aus den Segeln nehmen; Rollenspieler der alten Schule bekommen aber ordentliche mobile Unterhaltung serviert. *tn*

Entwickler	**Sting, Japan**
Hersteller	**Atlus**
D-Termin	**nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» 2 Helden zur Auswahl
» netter Soundtrack

SPIELSPASS 73

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Erfindet das Rollenspiel-Rad nicht neu, bietet aber alle wichtigen Genre-Elemente überzeugend und durchdacht dar.

Blue Dragon: Awakened Shadow

DS Action-Rollenspiel 

Zwei Jahre, nachdem Shu und seine Mitstreiter den üblen Nene in seine Schranken wiesen, erwacht Ihr in einem unterirdischen Komplex – gleichzeitig verschwinden alle Schatten von der Welt. Nur Ihr könnt noch per Willenskraft ein mächtiges Schattenmonster beschwören. Gemeinsam mit den alten Helden geht Ihr der Sache auf den Grund.

Im neuen "Blue Dragon" bastelt Ihr Eure Figur selbst: Per komplexem Editor baut Ihr einen kräftigen Knaben oder eine holde Maid, die altbekannten Helden unterstützen Euch als motivierte Mitstreiter. "Awakened Shadow" ist im Gegensatz zu seinen Vorläufern ein Action-Rollenspiel: Per Stylus oder Steuerkreuz-Button-Kontrolle verhaut Ihr Monster in Echtzeit, Eure Schattenkräfte setzt Ihr für Spezialattacken ein. Dank durchdachter Steuerung und runder Präsentation geht das gut von der Hand und motiviert immer wieder zu einer flotten Runde.

Anstatt sich als lineares Abenteuer zu präsentieren, setzt "Blue Dragon: Awakened Shadow" auf eine Missionsstruktur. Der Story ist das nicht zuträglich, aber der Fokus liegt ohnehin auf dem Mehrspieler-Part. Holt Euch zwei Mitstreiter und Ihr habt gegen den nächsten knackigen Boss bessere Chancen. Seine Ähnlichkeit zu "Dragon Quest IX" (Test Seite 66) kann "Blue Dragon" kaum verbergen, ist aber dank Action-Kampfsystem doch eigenständig und kurzweilig. *tn*



DS Unten seht Ihr die Spezialfähigkeiten Eures Schattens – ladet sie kurz auf und gebt den Gegnern damit Saures.



DS Seid Ihr mit Eurem Look unzufrieden, lasst Ihr Euch beim örtlichen Friseur eine neue Dauerwelle verpassen.

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com



DS "Dragon Quest" lässt grüßen: Auch hier ist das Toriyama-Design Trumpf.

Entwickler	**Mistwalker & Tri-Crescendo, J**
Hersteller	**D3 Publisher**
D-Termin	**nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 3 Spieler (online), Text: englisch**

» gute Steuerung
» aufgewärmter Soundtrack

SPIELSPASS 75

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Mit Toriyama-Design und Action-Kampfsystem ist "Blue Dragon" wie eine kurzweilige Lite-Version von "Dragon Quest IX".

ALLES REPRO?

Zweiter Spiele-Frühling für Super Nintendo, Mega Drive & Co.: Wie findige Bastler und Programmierer Game-Cartridges manipulieren – und dabei Software-Kleinode erschaffen.

Dem Gros der Videospiel-Gemeinde ist es egal, auf welchem System sie interaktive Oldies erleben. Die emulierte Variante auf PS3, Xbox 360 oder Wii genügt; die alten Konsolen können – falls vorhanden – weiter in Kisten auf dem Dachboden schlummern oder einen Sammler bei eBay beglücken. Einige Spieler jedoch suchen nach dem Feeling von damals: "Alte Games versprühen ihren Charme erst richtig, wenn sie auf den Geräten laufen, für die sie ursprünglich entwickelt wurden", lautet deren Credo. Doch was tun, wenn man bereits alles besitzt, was für die Lieblingskonsole aus Jugendzeiten veröffentlicht wurde? "Reproduktion" heißt das Zauberwort. Hier kommen Hobby-Entwickler, Hacker und clevere Bastler ins Spiel. Günstige Gebrauchtmodule für NES, SNES oder Mega Drive sind auf Flohmärkten oder bei eBay leicht zu bekommen. Wer mit einem Lötkolben umzugehen weiß und EPROMs beschreiben kann, ist durchaus in der Lage, aus einem Allerweltsspiel ein anderes zu machen. Modul aufgeschraubt, alter ROM-Chip raus und durch einen frischen mit anderem Spiel ersetzt, eventuell ein paar Kabel neu verlötet – fertig ist das neue Modul. Doch was kann man Neues auf Modul bannen, was es nicht eh schon gibt?

GLOSSAR

EPROM/EEPROM: Wiederbeschreibbare Speicherchips, die als Ersatz für die in originalen Sega- und Nintendo-Modulen verwendeten, nicht löschbaren ROM-Chips genutzt werden.

Patch: Ein Programm, das auf ein originales ROM-Image eines Spiels angewendet werden kann, um dieses zu verändern.

PCB (Printed Circuit Board): Eine Platine, wie sie sich im Inneren der Plastikmodule für Konsolen befindet.

Reproduktion: Ein aus alten Original-Modulen gebasteltes neues Modul, das ein unveröffentlichtes Spiel enthält und in der Regel den Anschein einer offiziellen Veröffentlichung haben soll.

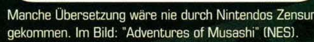
ROM-Image: Abbild des kompletten Spiels, das auf verschiedene Arten von ROM-Chips geschrieben oder direkt mittels Emulator ohne physischen ROM-Chip gespielt werden kann.

Unbekannte Klassiker

Seit Jahren beliebt sind Übersetzungen japanischer Spiele, erstellt von Fans. Gerade für Nintendos 8- und 16-Bit-Systeme erschien im Land der aufgehenden Sonne weit mehr Software als im Westen. Insbesondere um textlastige Titel (vor allem RPGs) kümmert sich eine sehr aktive Szene. Den Stein richtig ins Rollen brachte "Final Fantasy V", das als erste große Fan-Übersetzung 1998 für Furore sorgte, noch bevor Entwickler Square eine offiziell ins Englische übersetzte Variante in die Läden brachte. Und selbst danach galt die inoffizielle Übersetzung bei vielen Puristen immer noch als die bessere.

Seitdem haben sich zahlreiche solcher Übersetzungs-Patches für japanische Spiele per Internet verbreitet. Der 48 Megabit große Erstling der "Star Ocean"-Saga, "Dragon Quest V & VI" oder "Final Fantasy III": Viel hochkarätige Spielekost wird heute dank dieser unautorisierten Anstrengungen des harten Fankerns von einer breiteren Masse gespielt und geschätzt. Alle eben genannten Games erschienen erst Jahre später offiziell in Deutschland oder den USA – freilich als Remakes für PSP oder DS, und nicht originalgetreu. So haben heute noch





Manche Übersetzung wäre nie durch Nintendos Zensur gekommen. Im Bild: "Adventures of Musashi" (NES).



Sammelsurium aus gestohlenen Elementen, dennoch spielenswert: "Brave Battle Saga" aus Taiwan (MD).



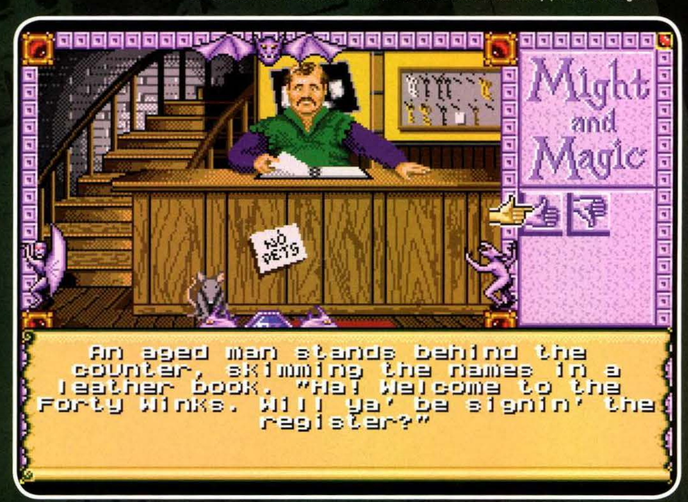
So einfach wie genial: der Strategie-Rollenspiel-Mix "Langrisser II" für Segas Mega Drive.



Zum Sequel des Actionhits "Trouble Shooter" (MD) gibt es zwei Patches: einmal mit den US-Namenskonventionen aus Teil 1, zum anderen orientiert am japanischen Original.



Das lustige "Dynamite Headdy" (MD) war im Westen ein Opfer willkürlicher Veränderungen.



Im Gegensatz zur bekannten SNES-Version blieb die Mega-Drive-Variante von "Might and Magic III" unzensiert – und leider unveröffentlicht.

die Hobby-Übersetzungen dieser Spiele für viele ihre Daseinsberechtigung. Titel wie die frühen "Shin Megami Tensei"-Episoden oder "Seiken Densetsu 3" sind gar bis heute offiziell westlichen Spielern verwehrt geblieben. Oftmals ist auch die Qualität der ursprünglichen Übersetzungen dürftig; ein weiterer Fall für die Hacker. Manch ein Spiel wird inzwischen durch geschickte Ausnutzung des Modulspeichers neu und originalgetreuer übersetzt. Ein gutes Beispiel ist Capcoms "Breath of Fire 2", das erst durch einen Fanpatch sein wahres Storypotenzial zeigt.

Die vertretbare Raubkopie?

Solche Spiele verständlich auf der Original-Hardware erleben zu wollen, ist oft der erste Kontaktpunkt zu Reproduktionen. Dabei zeigt sich auch die Schattenseite inoffiziell übersetzter Versionen. Denn die Spiele sind immer noch geistiges Eigentum ihrer Herstellerfirmen; der immer wieder zu hörende 'Fakt', alte Spiele seien generell Abandonware, ist leider falsch. Solange der Hersteller sein Werk nicht ausdrücklich freigibt, besitzt er alle Rechte daran. Gerade aufgrund der wachsenden Popularität von Plattformen wie Nintendos Virtual Console werden sich die Firmen hüten, großzügig Freigaben zu erteilen. Die ROMs alter Spiele als kostenpflichtigen Download anzubieten, ist zu einer ernstzunehmenden Einnahmequelle geworden. Und auch wenn derzeit keine der alten Japan-only-Spiele für den Westen lokalisiert werden, möchte man sich diese Möglichkeit natürlich für die Zukunft offenhalten.

Folgerichtig sind solche ROMs in aller Regel rechtlich Raubkopien. Die Übersetzer sichern sich ab, indem sie nie das Spiel selbst, sondern nur den Patch anbieten; das widerrechtliche Herunterladen und Abspielen des ROMs übernimmt der Spieler auf eigene Verantwortung. Hat man nun das nötige Wissen, um das Ganze auf ein Modul zu zaubern, steht dem Spielgenuss nichts mehr im Wege. Wer technisch weniger versiert ist, kann eine Repro bei eBay oder in einschlägigen Shops kaufen.

Solche Module sind allerdings genauso Raubkopien. Aber es gibt einen feinen Unterschied zum üblichen Sinn, in dem das Wort gebraucht wird: Werden »

MEGA DRIVE – SPÄTE WIEDERGEBURT

Lange stiefmütterlich behandelt, steigt die Zahl der Sega-Hacks und Übersetzungen nun stetig. Verbesserte Versionen von Spielen wie "Streets of Rage 3", "Dynamite Headdy" oder "Contra: Hard Corps" sind ebenso vertreten wie englische Übersetzungen: Hier gefallen der 1992er "Zelda"-Konkurrent "King Colossus" und der Strategie-Klassiker "Langrisser II". "Monster World IV" hat als letztes "Wonder Boy"-Spiel Kultstatus inne und gilt als eines der eindrucksvollsten Mega-Drive-Games. Auch Actionspiele wie "Gleylancer" oder "Pulseman" sind als Repros beliebt.

An bekannten Betas sind "Might and Magic III", "Jellyboy" und "Lobo", ein Comic-Prügler in Rendergrafik, besonders hervorzuheben. Letzterer in erster Linie deshalb, weil eine Community extra Spenden für die Anschaffung des Prototypen sammelte. Mit "Legend of Wukong" und "Beggar Prince" erschienen zuletzt zwei kommerzielle Spiele, weitere sowie der Homebrew-Titel "Pier Solar" (siehe M! Games 04/09) sollen folgen.



Weltraum-Odyssee in 48-Megabit-Modul: "Star Ocean" "SNES) war das Japan-exklusive größte Abenteuer der 16-Bit-Ära.



Für Nintendos DS hoffentlich 2010 im Westen, als Fanübersetzung bereits seit 2001 bekannt: "Dragon Quest VI" auf dem SNES.

normalerweise solche Kopien angefertigt, um weniger oder gar kein Geld für ein Spiel ausgeben zu müssen (wodurch dem Hersteller des Originals ein beträchtlicher Schaden entsteht), sind die Käufer von Repros für Retro-Systeme dagegen bereit, eine ordentliche Summe zu bezahlen. Interessenten löhnen auf eBay schon mal bis zu 300 Euro für ein Spiel, das legal nicht in verständlicher Form angeboten wird. Hier besteht ein Markt mit potenten Käufern, deren Nachfrage von den Rechteinhabern schlichtweg nicht bedient wird.



SNES-Polygon-Shooter mit Freiheit: "Star Fox 2" wurde zugunsten der N64-Episode eingestampft.

Hacks & Homebrews

Ebenfalls juristisch nicht astrein, aber für Spieler äußerst interessant: Hacks. Also Spiele, die seinerzeit zwar hierzulande erschienen, aber aus unerfindlichen Gründen verändert oder gekürzt worden sind. Ist das bei gewaltverherrlichenden Inhalten nicht weiter verwunderlich, so gibt es doch auch Änderungen, die wohl immer ein Mysterium bleiben werden. Populäre Beispiele sind "Streets of Rage 3" von Sega und "Dynamite Headdy" von Treasure. Die eigentlich hochkarätigen Games litten in der westlichen Welt unter erhöhter Schwierigkeit, grafischen Veränderungen sowie dem Wegfall der Geschichten. Erst durch Hacker wurde der eigentliche Glanz wiederhergestellt. Ein Fest für Puristen.

Auch für weniger pedantische Verfechter von Originaltreue gibt es interessante Hacks; nämlich Komplett-Umwandlungen bekannter Spiele. In solchen Fällen zerlegen geduldige Naturen den Code eines Spiels, um Editoren zu basteln und letztendlich neue Spiele aus den Grundelementen des Originals zu schaffen. So kann man in Spielen wie "Sonic Megamix" (basierend auf dem ersten Teil der Igel-Reihe) auf dem Mega Drive oder "Castlevania: Chorus of Mysteries" (einem Hack von Konamis Vampirjäger-Erstling auf dem NES) brandneue Levels durchforsten.

Ebenfalls nicht zu unterschätzen: Neuentwicklungen. Um für Retro-Konsolen zu programmieren, bedarf es keiner teuren Entwicklungssysteme; somit steht den Gamern von einst die Möglichkeit offen, selbst Spiele für ihre Lieblingsgeräte zu basteln. Für Sega- und Atari-Systeme wird dementsprechend fleißig entwickelt.



Der "Secret of Mana"-Nachfolger blieb westlichen Spielern bis heute vorenthalten (SNES).



Kein Platz für Luneth & Co.: "Final Fantasy III" bot auf dem NES keine ausgearbeiteten Charaktere.

Verschollene Perlen

Oft weniger beachtet, aber ebenfalls für Reproduktionen prädestiniert: Beta-Versionen, die nie in den Handel gelangten. So manch unveröffentlichtes Game schwirrt im Netz herum und wartet darauf, gezockt zu werden. Der Grad der Fertigstellung ist dabei sehr unterschiedlich: "Waterworld" für Mega Drive wirkt kaum spielbar, mit der 8-Spieler-"Bomberman"-Demo von Factor 5 kann man bereits viel Spaß haben, von fertigen Titeln wie "Jellyboy" ganz zu schweigen. Der Heilige Gral der Betas ist "Star Fox 2" für das SNES: Obwohl nicht fertiggestellt, gilt die durch Sicherheitslücken bei Nintendo an die Öffentlichkeit gelangte Vorabversion als bekanntestes Beta eines verschollenen Spiels. Das lange angekündigte Super-FX-Spiel wurde letztendlich zugunsten eines

SUPER NINTENDO – LIEBLING DER ROLLENSPIELER

Das SNES ist aufgrund des reichhaltigen Rollenspiel- und Action-Adventure-Angebots sehr beliebt bei Hackern. Zahlreiche bekannte und obskure Titel sind inzwischen in verschiedenste Sprachen übersetzt worden, teils sogar mehrmals. Die Highlights: das 1996er Erstlingswerk von tri-Ace "Star Ocean", das aufgrund des benötigten SDD-1-Chips auch eine der kostspieligsten Repros darstellt, und "Seiken Densetsu 3", die Fortsetzung des auch in Deutschland populären "Secret of Mana". Zudem sind die "Dragon Quest"-Teile 1 bis 3 sowie 5 und 6 auf dem SNES erschienen und inzwischen übersetzt worden.

Eine vielversprechende Entwicklung im Hacking-Bereich stoppte Square Enix leider letztes Jahr: Eine Gruppe von Fans hatte selbstständig auf Basis des Originals eine SNES-Fortsetzung zu "Chrono Trigger" programmiert und wollte diese kostenlos zum Download anbieten.

Im Homebrew-Bereich ist beim SNES dagegen nicht allzu viel los. Die ungewöhnliche Systemarchitektur und Sicherheitsmaßnahmen erschweren Hobbyentwicklern die Arbeit.



Inzwischen in den USA und Europa etabliert, treiben die Dämonen der "MegaTen"-Reihe in Japan bereits seit über zwei Jahrzehnten ihr Unwesen. Im Bild: "Shin Megami Tensei" für das SNES.



Für Nintendos NES: In Fernost hauen sich die "Tekken"-Helden sogar auf die 8-Bit-Pixelköpfe.

Tecmos "Chronicle of the Radia War" (NES) kannte vor der Fan-Übersetzung kaum ein Spieler.

Nintendo-64-Nachfolgers eingestampft.

Die Atari-Gemeinde ist besonders aktiv, wenn es ums Aufstöbern und Veröffentlichen alter Prototypen, Hacks und neuer Spiele geht. So tauchte 2001 das ROM des unveröffentlichten "Lord of the Rings: Journey to Rivendell" für das Atari VCS 2600 auf – nach immerhin 18 Jahren!

Einen besonderen Leckerbissen haben Atarianer derzeit für den Lynx in Vorbereitung; das mächtige, aber erfolglose Handheld sollte 1993 mit einer Umsetzung des Computer-Hits "Eye of the Beholder" die Chipmuskeln spielen lassen. Als das Spiel fertiggestellt war, versagte Atari dem sterbenden Luchs jedoch die Veröffentlichung dieses letzten Hits. Mit Dungeons aus der Ego-Perspektive in grafischer Qualität, die damals für ein Handheld undenkbar schien, schlummert bis heute der Prototyp in Sammlerhänden. Die Spatzen pfeifen jedoch Erfreuliches vom Dach: Bald soll das Spiel als Repro allen Fans zugänglich gemacht werden.

Der legale Weg

Auch wenn dem nicht immer so ist, in Form von Betas können Freunde alter Konsolen auch oft ganz legal ihre Schätzchen mit neuem Futter versorgen. Einige »

NES – DER DAUERBRENNER

Besonders beliebt für Reproduktionen ist Nintendos NES. Zahlreiche Rollenspiele erschienen auf dem japanischen Famicom und erreichten nie den Westen. Der Repro-Verkaufshit ist das legendäre "Earthbound Zero". Neben anderen heute bekannten Spielen wie "Final Fantasy II & III" oder dem ersten "Fire Emblem" wurden mittlerweise auch zahlreiche unbekannte Titel von Fans übersetzt, etwa "Destiny of an Emperor 2", "Chronicle of the Radia War" und "Adventures of Musashi".

Da das NES relativ leicht zu hacken ist, sind auch alle Arten von Hacks auf der Konsole verbreitet; besonders erwähnenswert sind neue "Mario"- und "Castlevania"-Abenteuer sowie die Komplettumwandlung von "Dragon Quest" zum neuen RPG "Dragoon X Omega". Kurios die NES-Umsetzung von "Final Fantasy VII" aus Taiwan: Es wird von Hackern erweitert und verbessert und soll einmal eine originalgetreue Umsetzung des PlayStation-Klassikers darstellen.





Authentizität zählt: Bei Repro-Modulen wird Wert auf ein originalgetreues Aussehen gelegt.


"Cyber Virus" (Lynx) wurde von Beyond Games entwickelt, aber nie fertiggestellt. Songbird Productions beendete die Arbeiten am 3D-Actionspiel später im Alleingang.


Echter Port statt Handheld-Sprössling mit großem Namen: "Eye of the Beholder" für Ataris Lynx.


Das noch unbetitelte Action-RPG von Joe & Beth Venor für den Jaguar basiert auf Voxel-Technik.


Opulenter Wintersport aus Deutschland: "Alpine Games" gilt als Vorzeigetitel für den Lynx.

kleine Firmen wie Songbird Productions machen sich die Mühe, Lizenzen für unvollendete Spiele zu erwerben. Ob günstiges CD-ROM-Game oder aufwändiges Modul – Atarianer müssen nicht darben. Einziger Haken an der Sache: der generell etwas höhere Preis als etwa bei NES-Repros. Lizenzen kosten Geld und die Gruppe der aktiven Jaguar-Besitzer ist zu klein, um neu produzierte Module für denselben Preis anbieten zu können, wie sie für aus alten Gebrauchtspielen gefertigte Repros verlangt werden.

Große Beachtung erlangte im Jahre 2006 Super Fighter Team: Die kleine kalifornische Firma sicherte sich die Rechte an "Beggar Prince" – einem Mega-Drive-RPG, welches bereits 1996 in Taiwan erschien – und veröffentlichte es in nahezu authentischer Sega-Aufmachung komplett in Englisch. 2008 folgte mit "The Legend of Wukong" ein weiteres Rollenspiel aus Taiwan. Auch für Hobby-Entwickler anderer Systeme steht die Firma als Publisher zur Verfügung: So erschien 2009 bei der US-Firma das neue Action-Spektakel "Zaku" für Ataris Lynx.

Asiatische Kuriositäten

Taiwan ist ein schier unerschöpflicher Quell neuer Spiele. Neben Massen von Plagiaten finden sich auch einige Schätze. "Shui Hu Feng Yun Zhuan" ist so ein Juwel: Vereinzelte Grafiken und Sounds wurden unerlaubt aus anderen Spielen entliehen – heraus kam eines der schönsten und spaßigsten Prügelspiele für Segas Mega Drive. Zudem ist Taiwan der Entstehungsort zahlreicher Rollenspiele für NES und Mega Drive. Auch die RPGs bedienen sich bisweilen einzelner Elemente aus Games großer Hersteller, sind aber für sich spielenswert – und haben keine Aussicht, jemals von einem Retro-Publisher lizenziert zu werden. Leider haben sich Fans noch nicht an eine Übersetzung dieser kaum bekannten Titel gewagt; immerhin wurde Anfang 2010 mit "Brave Battle Saga: Magical Warrior" eine interessante Kreuzung diverser populärer Genrevertreter fertig übersetzt und wartet nun auf eine Reproduktion.

Potenzial für die Zukunft?

Letztendlich muss jeder selbst entscheiden, ob er Hand an Reproduktionen legt. Sind es auf der einen Seite Produkte von meist zweifelhafter Herkunft und rechtlichem Status, stellen sie andererseits auf ausrangierten Konsolen nahezu die einzige Möglichkeit dar, an neue Spiele zu kommen. Und den spielhistorisch höheren Wert, den eine übersetzte Originalversion im Vergleich zu einem Remake besitzt, kann man nicht leugnen. Waren es in den letzten Jahren nur wenige, die das Spielgefühl auf originaler Hardware der Emulation vorziehen, ist zuletzt eine wachsende Verbreitung zu beobachten. Bisher haben die großen Firmen diese Randerscheinung geduldet. Abmahnungen hat es selbst bei Seiten mit Shopsystemen nicht gegeben. Doch wie lange das so weitergehen wird, ist fraglich. Eine Verbreitung von Repros im privaten Bereich mittels Foren oder Ähnlichem lässt sich allerdings nie ganz unterbinden.

Im besten Falle nehmen Softwarehäuser das Interesse der Spieler an Nachschub für Retro-Systeme als Anregung und versuchen, mehr davon auf offiziellem Wege anzubieten; oder man lässt die Bastler und Sammler zumindest gewähren. Angesichts der gezahlten Preise und der Arbeit, die Hacker, Übersetzer und Bastler in ihre Projekte stecken, sollte klar sein, dass es eben genau dieselben Leute sind, die eine normale Raubkopie nie anfassen würden und gerne bereit sind, ihr Geld in ein gut gemachtes Produkt zu investieren. *dh*

JAGUAR & LYNX – DIE 7 LEBEN DER ATARI-KATZEN



Da Ataris letzte Konsole, der Jaguar, bereits 1996 zusammen mit der gesamten Firma baden ging, ist die Fangemeinde des Videospiele-Pioniers schon lange mit Reproduktionen beschäftigt. Seit 1999 fällt diese Rolle immer mehr Songbird Productions zu. Die Firma des Atari-Enthusiasten Carl Forhan bietet offiziell lizenzierte Spiele an – oft geht jahrelanges Forschen nach Rechteinhabern in den USA und Europa voraus. Lediglich bis zu 500 Exemplare werden über die Jahre von so einem Spiel verkauft. Zu Songbirds Erfolgen gehören die Jaguar-Titel "Total Carnage" und "Skyhammer" sowie das 3D-"Cyber Virus" für Lynx.

In Eigenproduktion stellen viele Homebrewer ihre Lynx-Spiele her; eindrucksvoll ist hier insbesondere "Alpine Games" der Graf-Brüder, und auch Spiele wie "Yastuna" und "Lynxopoly" erfreuen die Fans des Luchses. Für Aufsehen sorgte kürzlich "Atari Owl Project" für Jaguar: ein Spiel im "Legend of Zelda: Ocarina of Time"-Stil mit eindrucksvoller Polygon- und Voxel-Grafik, das nach Fertigstellung in Eigenregie produziert werden soll.

INTERAKTIV

Wo steht SNK?

› Wollt Ihr nicht mal Vorreiter in Deutschland sein und eine Vorschau zu "King of Fighters XIII" bringen? Es gibt zwar erst eine Arcade-Variante, aber eine Heimversion ist mehr als wahrscheinlich. Seit den Neunzigern haben es reine 2D-Beat'em-Ups nicht mehr wirklich in Euer Heft geschafft. Als alter M!-Fan würde es mich sehr freuen, mal wieder mehr über so etwas zu lesen – und mehr als eine halbe Seite bitte!

Habt Ihr nicht einen Korrespondenten in Japan? Überhaupt wäre ein Bericht über SNK Playmore genial, um zu wissen, wie es um den Verein steht.

Robert Reimann

Wir werden sicherlich mal etwas zu "King of Fighters XIII" im Heft haben, aber leider waren uns die Infos bislang zu dünn – außerdem steht eine Ankündigung für Konsole unseres Wissens nach noch aus, weshalb das Spiel noch nicht in der Release-Liste und demzufolge auch nicht in der COM!NG-Rubrik auftaucht.

Deine Behauptung, wir hätten seit den Neunzigern nicht mehr über reine 2D-Beat'em-Ups berichtet, stimmt aber so ganz und gar nicht: Wir haben nicht nur alle Arc-System-Schlägereien der letzten Jahre getestet ("Hokuto no Ken", "Sengoku Basara X", "BlazBlue", "Battle Fantasia"), wir hatten auch die ein oder andere freakige Mädels-only-Schlägerei im Heft, ausführlich über "Garou" (zuerst auf Neo-Geo, dann auf Dreamcast, anschließend auf PS2 und schließlich auf XBLA) berichtet. Nicht zuletzt huldigten wir im vergangenen Jahr dem Beat'em-Up-Genre mit einem großen Rückblick auf zwölf Seiten. Was SNK anbelangt, so können wir in Zukunft hoffentlich mal wieder hinter die Kulissen blicken oder die turbulente Geschichte der Firma aufrollen – das wäre auf jeden Fall sehr interessant. Bis dahin musst Du Dich erst einmal mit dem Test von "Metal Slug XX" in dieser Ausgabe begnügen.

Obszönes Quizspiel?

› Nachdem ich neulich in den alten CD-Schrank gegriffen hatte, um mit Freunden zusammen eine Partie "You don't know Jack" zu spielen, und von Qualität und Edutainment erneut quasi erschlagen wurde, drängte sich mir folgende Frage auf: Warum in aller Welt wird alles Mögliche neu aufgelegt, fortgesetzt oder sonst irgendwie gequält, während man von einem wirklich nennenswerten Titel wie "You don't know Jack" jahrelang nichts mehr hört? Besteht Hoffnung auf eine Fortsetzung? Oder ist das heutigen Anbietern zu gefährlich, zu intellektuell oder gar zu obszön?

Dominic Kern

Auch wir haben uns bei Take 2s überdrehtem Party-Ratespiel für PC und PSone köstlich amüsiert. Eine Anfrage beim deutschen Lizenzinhaber fördert jedoch wenig Erbauliches zutage. Es werde von Take 2 und vermutlich auch generell keine "You don't know Jack"-Spiele mehr geben. Einmal führt der Hersteller komplizierte Lizenzgeschäfte als Grund an, zum anderen habe der vierte Teil nicht mehr die Verkaufserwartungen erfüllt. In Anbetracht der Tatsache, dass die Inhalte der deutschen Version im eigenen Tonstudio komplett selbst produziert wurden, ein nachvollziehbares Argument. Seit einigen Jahren ist nun auch Take 2s Lizenz für den Vertrieb der bestehenden Teile der Reihe ausgelaufen. Deshalb werden sie auch nicht mehr verkauft.

Doch ein Trostpflaster hat der auskunftsfreudige PR-Mann parat: Vielleicht findest Du irgendwo noch ein Exemplar von "Kicker Quiz-WM". Das Spiel entstand mit dem gleichen Autorenteam und wurde auf Basis der "YDKJ"-Idee zur letzten Fußball-WM auf PC veröffentlicht.

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Hartnäckiger Fehlerteufel

› In der letzten Ausgabe (07/2010) sind Euch zwei Fehler unterlaufen.

Der erste ist im Test zu "Red Dead Redemption". Dort schreibt Ihr, dass das Spiel Anfang des 19. Jahrhunderts angesiedelt sei. Das haut nicht ganz hin, denn das 19. Jahrhundert dauerte vom 01.01.1801 bis 31.12.1900. Anfang des 19. Jahrhunderts gab es keine Autos, Winchester-Gewehre oder Colts. Ihr meintet also das 20. Jahrhundert!

Der zweite Fehler ist im Errata zu "Super Street Fighter IV". Ich wollte schon zur letzten Ausgabe

Frag Dr. M!



Meine PS3 hat es erwischt: Sie ist beim Spielen von "Final Fantasy XIII" plötzlich abgestürzt. Ich habe sie aus- und wieder eingeschaltet, danach hat sie die Spiele-Disc nicht mehr erkannt, DVDs und Film-Blu-rays funktionierten aber noch! Inzwischen stürzt sie auch ab, wenn ich andere Spiele einlege. Da ich keine Austauschkonsole von Sony wünsche, habe ich mich im Internet umgeschaut und gelesen, dass man die Linse mit ein bisschen Geschick auch selbst austauschen kann. Weiter habe ich gelesen, dass manchen Leuten eine Reingungs-Disc geholfen haben soll.

Steffen Simonet

Auf beiden Seiten des Atlantiks berichten zahlreiche Spieler von dem Problem, dass "Final Fantasy XIII" das Laufwerk der PS3 beschädigen soll: Nachdem erzürnte Spieler in den USA bereits eine Sammelklage gegen Sony und Square Enix eingeleitet haben, darf man aus dieser Richtung vorerst nicht mit einer offiziellen Stellungnahme rechnen. Uns ist der PS3-Crash zum Glück noch nicht passiert, deshalb können wir nur allgemein antworten: Laut den Beschreibungen im Internet kommt es auf manchen Konsolen, unabhängig von Firmware- und Hardware-Version, zu einer Überbeanspruchung des Laufwerks. Im Anfangsstadium scheint sich das Laufwerk zu überhitzen, was man an Schmierflüssigkeitsflecken auf den eingelegten Spiele-Blu-rays erkennen kann. Das Reinigen der Scheiben (mit Spülmittel und Wasser) sowie der Einsatz einer Reinigungs-Disc in der Konsole kann in diesem Fall das Problem beheben. Weitere "Final Fantasy XIII"-Sessions sind dann allerdings nicht zu empfehlen, schließlich hat sich Deine Konsole bereits als anfällig erwiesen.

Sollte das BD-Laufwerk durch lange Spielzeiten mit "Final Fantasy XIII" allerdings dauerhaft beschädigt werden, muss der Laserschlitten des Laufwerks gewechselt werden. Je nach Preislage im Internet kann es jedoch günstiger sein, gleich das komplette Blu-ray-Laufwerk zu tauschen: Informiere Dich über die aktuellen Angebote und achte auf die korrekte Laufwerk-Version für Deine Konsole. Mit etwas technischem Geschick kann man den Umbau durchaus selbst vornehmen.



PS3 Ein komplettes BD-Wechsellaufwerk kostet bei Amazon zirka 65 Euro.

INTERNET-ADRESSEN » www.youtube.com/watch?v=jz7J7YuY35M

schreiben, dass Seth der Endboss ist und nicht Akuma. Das habt Ihr jetzt korrigiert und dort leider den nächsten Fehler geschrieben. Akuma und auch Gouken erscheinen nicht – wie von Euch beschrieben – nur bei bestimmten Charakteren wie Ryu oder Ken, sondern bei jedem Charakter, der die Vorraussetzungen erfüllt. Diese sind, ausgehend von einer Spielrunde pro Kampf: ein perfekter Sieg und keine Runde sowie Kampf verlieren. Dann erscheint nach Seth Akuma. Für Gouken muss man zusätzlich zwei Super- oder Ultra-Combo-Finisher landen. Der Schwierigkeitsgrad spielt dabei keine Rolle. Wichtig ist zudem, dass man mit dem gewählten Charakter das Spiel schon einmal durchgespielt haben muss, um gegen Akuma antreten zu können. Dann noch einmal durchspielen für Gouken.

Bendermac

Wie Du richtig erkannt hast, meinte der Autor des Tests das 20. Jahrhundert, denn "Red Dead Redemption" spielt 1911. Ähnlich absurd ist die Verwirrung um die Bosse im Arcade-Modus zu "Super Street Fighter IV". Doch dank Deiner Ausführung ist das jetzt geklärt und der Verantwortliche spielt zur Strafe eine Stunde "Dual Heroes" auf N64 – versprochen!

Echt Abartig?

› Der Grund meines ersten Briefes an Euch ist der Vorstoß von Electronic Arts, dem Gebrauchtspielemarkt endgültig den Garaus machen zu wollen. Konkret geht es um den Online Pass, der mit "Tiger Woods 11" eingeführt wird und künftig allen Sportspielen von EA für PS3 und Xbox 360 in Form eines Registrierungscodes beiliegt. Da dieser Code nur einmal einlösbar ist und dieser benötigt wird, um online Mehrspieler-Partien auszutragen, wird man als Gebrauchtspielekäufer doch glatt um sein Geld gebracht. Und nicht genug damit, für 10 US-Dollar (in EU wahrscheinlich 10 Euro) darf ich mir dieses Recht dann wieder zurückkaufen und habe somit zweimal bezahlt.

Wo sind wir denn hier gelandet? Mag ja sein, dass es die Hersteller nicht gerne sehen, wenn einige Ladenketten Geld mit gebrauchten Spielen verdienen. Am Ende fehlen, wie im M!-Cast Nr. 62 von Euch angesprochen, wirklich irgendwann "echte" Spielinhalte bei gebrauchten Titeln und das kann dann doch nicht wirklich mit irgendwelchen dubiosen EULAs begründet werden.

Ich betrachte diese Entwicklung weg vom physischen Medium ohnehin sehr skeptisch, denn damit gibt der Kunde jegliche Rechte aus der Hand. Hier als Beispiel die Installation eines alternativen Betriebssystems auf PS3. Dieses Feature wurde einfach mit Firmware 3.21 gestrichen. An sich wäre das kein Problem, aber dann will ich beim Kauf der Konsole in großen roten Buchstaben lesen können, dass Features, die heute noch existieren, morgen vielleicht nicht mehr zur Verfügung stehen.

Kay Obenaus

Auch wir sind nicht sonderlich begeistert von den jüngsten Vorstößen mancher Hersteller. Electronic Arts steht mit der Idee, ein zweites Mal die Hand aufzuhalten, allerdings nicht alleine da. Während EA keinen Hehl aus dem Online Pass macht, führt THQ mit "UFC Undisputed 2010" klammheimlich ein vergleichbares Konzept ein. Allerdings halten wir die Formulierung "um sein Geld gebracht" für unangebracht, denn Du weißt ja nun im Vorfeld, was Dich bei einem EA-Spiel erwartet. Entweder zahlst Du als Gebrauchtkäufer einmalig die Gebühr oder Du lässt es – doppelt abkassiert wirst Du nicht. Ob sich das Modell jedoch langfristig durchsetzt und welche Blüten diese Entwicklung noch treiben wird, bleibt abzuwarten. Letztendlich steht es jedem Kunden frei, Hersteller

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Keine deutsche Sprachausgabe bei "Red Dead Redemption" – stört Dich das?

- A: Nein, das ist authentisch, ich würde ohnehin mit Originalton spielen!
- B: Ein wenig, dank der Untertitel komme ich zurecht.
- C: Ja, Rockstar spart am falschen Ende!
- D: Total, ich warte auf "Rot Tot Erlösung" von Rockstern!
- E: Das Spiel interessiert mich nicht.



Vielen Dank für die vielen Einsendungen zu unserem Jubiläumsgewinnspiel! Wie Ihr an der Auswahl auf dieser Seite seht, waren einige Teilnehmer besonders kreativ und versuchten sich durch selbstgebastelte Goodies an die Redaktion Vorteile zu "erschleichen". Vergebens: Wir sind zwar käuflich (jeden Monat am Kiosk), aber nicht bestechlich.

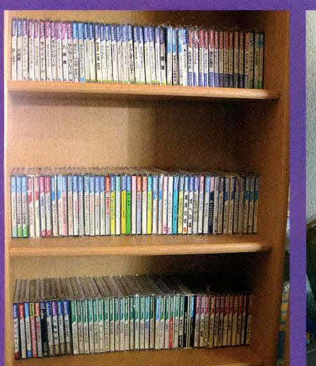
Zockerbude des Monats

Andreas Katzmaier aus Baden-Württemberg liebt Shoot'em-Ups und sammelt japanische Originale – zudem erinnert der Name des Schwaben verdächtig an Ex-MAN!AC André Kazmaier.

Der 37-jährige Sammler aus Oberndorf am Neckar ist leidenschaftlicher Shoot'em-up-Spieler und übt sich seit 1983 in diesem fordernden Genre. Zu seinen Lieblingskonsolen hat Andreas Katzmaier Segas Mega Drive und PC-Engine erkoren, die er in sämtlichen Variationen besitzt. Selbst einen japanischen MSX-Computer sowie ein Orginal von "Aleste 2" finden wir in seiner Sammlung. Für die neuen Shooter von Cave hat er sich zudem aktuelle Konsolen wie die Xbox 360 zugelegt. Doch es müssen nicht immer Raumschiffe sein, die Andreas von links nach rechts über den Bildschirm geleitet. Es darf auch mal gehüpft werden, zum Beispiel in "Turrican".

Als pfiffige Erweiterung seiner Ballerleidenschaft präsentiert Andreas auf seinem YouTube-Kanal namens "PlasmaBlooD's Shooterroom" als "Mushaaleste" spannende Videos, beispielsweise zum Taito-Shooter "Slap Fight" aus dem Jahr 1986. Auch "Raiden", "Salamander" oder "Darius" finden sich in der umfangreichen Liste. Bewegtbilder zu Andreas' Sammlung seht Ihr hier: www.youtube.com/watch?v=KOADSbHYCaI.









Segas Astro-City-Automat zeugt ebenso von Andreas' Leidenschaft wie sein YouTube-Kanal, wo er alte Shoot'em-Ups durchspielt.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

durch den Kauf des Produktes zu bestätigen oder aber das umstrittene Produkt schlicht zu meiden.

M! Games für iPad?

Zum 200. Jubiläum habt Ihr ältere Ausgaben als PDF zur Verfügung gestellt. Diese machen sich auf meinem neuen iPad echt gut und daher bin ich sehr daran interessiert, statt des monatlichen toten Baums neue Ausgaben als PDF zu abonnieren. Gibt es da eine Möglichkeit?

Boris Bügling

Noch nicht, bitte hab etwas Geduld!

Zuchtstation M!

Ein verspätetes, großes Lob zum Jubiläumsartikel! Er hat wirklich eine Menge schöner Erinnerungen hervorgerufen. Abonniert habe ich die MAN!AC Mitte der Neunziger, als es ein MAN!AC-T-Shirt als Prämie gab – das Beweisfoto ist beigefügt!

Was mir beim Lesen wieder klar wurde: Ihr habt es über die Jahre hinweg trotz diverser Personalwechsel immer wieder geschafft, gute Redakteure "heranzuzüchten", auf deren Meinung und Fachwissen man sich als Leser fast immer verlassen konnte. Gerade das fehlt mir bei allen anderen Magazinen!

Fabian Rosenthal

ERRATA

Errata: Der Entwickler der schmucken Ego-Action "Zeno Clash Ultimate Edition" für Xbox Live Arcade heißt ACE Team und stammt aus Chile, nicht aus Mexiko, wie der Test in der Online-Sparte behauptet.

Errata: "Metal Gear Solid: Peace Walker" bietet zwar für bis zu sechs Spieler Koop- und Versus-Modi, doch sind sie allesamt nur per Ad-hoc-Verbindung spielbar.

Errata: In der Liebeserklärung zu Segas Game Gear wurden zwei Bildschirmfotos verwechselt: Die Zuordnung der beiden Micky-Maus-Abenteuer "Land of Illusion" und "Legend of Illusion" ist vertauscht.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Alexander Olma (ao), Andreas Müller (am), Craig Grannell (gr), Stephan Freundorfer (sf), Michael Martin (mm), Philip Ulc (pu), Daniel Horvath (dh), Max Scharl (ma), Boris Kretzinger (bk), Heidi Kemps

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 87

NACHBESTELLUNG
nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Cynthia Grieff

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG



DENK M!T

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Wir präsentieren Euch Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!



Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen einer Spielereihe.

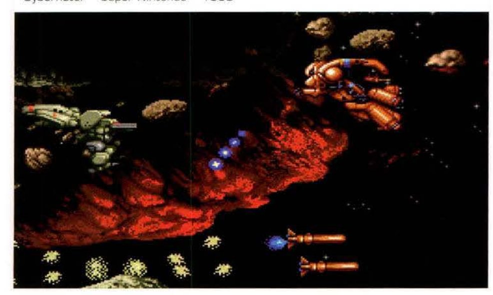
Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 26. Juli eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem an.

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



Cybernator • Super Nintendo • 1993



Gib mir fünf!

Welche Spielfigur ist gesucht? Die umrandeten Kästchen ergeben von oben nach unten gelesen die Lösung.

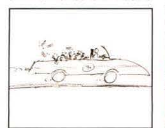
1. **Welches 2D-Shoot'em-Up von Konami erscheint bald exklusiv für die Xbox 360?**
2. **Wie heißt die neue Microsoft-Hardware, die zuvor unter dem Namen Project Natal bekannt war?**
3. **Wie heißt der neue Spielmodus von "Gears of War 3"?**
4. **Welcher Ego-Shooter wurde bei Sony auf der E3 in 3D gezeigt?**
5. **Wie heißt der Kreativkopf hinter der "Twisted Metal"-Reihe?**

1. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
2. ☐☐☐☐☐☐
3. ☐☐☐☐☐
4. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐
5. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

LÖSUNGSWORT ☐☐☐☐☐

Auflösung von Ausgabe 07/10

Dem Schmid sein Rätsel



Lösung: Ridge Racer

Schau genau!



Gib mir fünf!
Lösung: LUIGI







Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. August 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

SPECIAL EDITION
MIT EXKLUSIV-COVER

**IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE**

**TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45**

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:


**15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO**


**FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS**


**JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE**

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- gegen Rechnung
- **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

KIK-START & Kikstart II

Ihr glaubt, "Trials HD" wäre der erste erfolgreiche Motocross-Geschicklichkeitstest? Dann reist mit uns zurück in die Zeit des C64 und von Shaun Southerns Zweirad-Duett.

System: **C64**
Hersteller: **Mastertronic**
Jahr: **1985-1987**

Am besten lässt sich die Welt der Billigpreis-Videospiele während der 1980er-Jahre als virtuelles Minenfeld beschreiben: Auf jeden Volltreffer kamen 50 Rohrkrepierer. Mit nur zwei Spielen schaffte es Shaun Southern, sich von einem Extrem zum anderen zu begeben. Er schuf 1985 das frustrierende Motocross-Rennen "Kikstart" mit einer ungewohnten Seitwärts-Perspektive. 1987 gelang ihm der wunderbare Nachfolger – ein Spiel, das heute noch als einer der besten Billigpreis-Titel für den C64 gilt.

Der erste Teil wurde inspiriert von den Sportübertragungen des britischen Fernsehsenders BBC, der von der 'Kick Start'-Motorrad-Trial-Serie berichtete. Die Aufgabe des Spielers war es, bis ans Ende von Kursen zu gelangen, die mit Hügeln, Löchern, Fahrzeugen und anderen Hindernissen übersät waren. So schwer und frustrierend dies war, der Splitscreen für zwei Spieler erwies sich als Spaßretter. "Er war von Anfang an eingeplant", sagt Shaun. "Ich mochte den Splitscreen, denn auch wenn man nicht wirklich auf den anderen Spieler Einfluss nehmen konnte, gab es dennoch die Möglichkeit, gegen einen Freund anzutreten. Und ich weiß nicht, was ich sonst mit dem freien Platz auf dem Bildschirm angefangen hätte!"

Was die Programmierung angeht, erinnert sich Shaun daran, dass sie ihm nicht schwer fiel: "Der C64 beherrscht sehr gutes Scrolling, darum konnte man mit geradliniger Programmierung schnell ein Spiel fertig stellen. 'Kikstart' hat den Computer nicht besonders stark gefordert."

Die Tests von "Kikstart" fielen großteils positiv aus und das Spiel wurde mit über 280.000 allein in Großbritannien verkauften Exemplaren zum Erfolg für Mastertronic. Aus heutiger Sicht wirkt "Kikstart" deutlich weniger beeindruckend, wie Shaun erklärt: "Es ist auf eine nervige statt motivierende Art frustrierend. Man muss pixelperfekt mit der Steuerung umgehen, was zwar Spannung aufbaut. Aber zugleich ist es zu schwierig zu 'erraten', wann man zu schnell fährt – es gibt keine Rückmeldung über das tatsächliche Tempo."

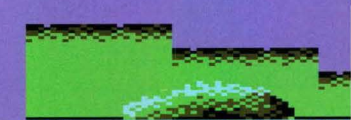
Nach Ausflügen auf andere Commodore-Heimcomputer mit einer leicht überarbeiteten Fassung von "Kikstart" für den C128 und einem sehr arcadelastigen Superbike-Klon für den C16 machte sich Shaun an die Arbeit zur Fortsetzung auf dem C64. Diesmal assistierte ihm Andrew Morris, der am Design mitarbeitete und alle Grafiken zeichnete – was sicher stellte, dass "Kikstart II" deutlich hübscher aussah als der Vorgänger. Am wichtigsten aber war, dass sie alle Problemzonen von "Kikstart" angingen. "Beim Erstling war es lästig, dass man 'plötzliche Tode' starb, darum bauten wir einen Tacho ein", sagt Shaun. "Man musste allerdings immer noch selbst herausfinden, wie schnell man auf bestimmten Hindernissen sein durfte." Ein Computergegner wurde dem Einspieler-Modus hinzugefügt, weil Shaun dachte, dass "es keinen Sinn ergibt, einen Splitscreen zu haben und ihn dann nicht zu nutzen." Die künstliche Intelligenz bekam einen Gummiband-Effekt verpasst, von dem Shaun meint, dass er für stets spannende Rennen sorgte. "Solche Features muss man lange austüfteln. Denn es ist schwierig, die Balance zwischen Lust und Frust zu finden: Ist der KI-Pilot zu schnell, nervt es; ist er zu lahm, kommt Langeweile auf."

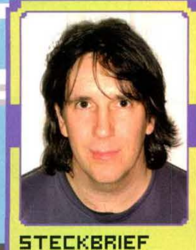
Die größte Änderung von "Kikstart" war jedoch der mitgelieferte Kurs-Editor. "Wir brauchten ohnehin ein Werkzeug, um die Pisten zu gestalten. Deshalb dachten wir uns, dass wir mehr Zeit dafür aufwenden und benutzerfreundliche Icons











STECKBRIEF

Name: Shaun Southern
Alter: 42
Damals: Designer und Programmierer von "Kikstart" & "Kikstart II"
Heute: Gründer und technischer Direktor von Team 3 Games Ltd.



STECKBRIEF

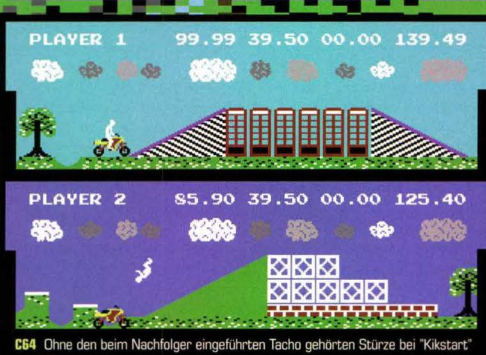
Name: Andrew Morris
Alter: 39
Damals: Grafiker von "Kikstart II"
Heute: Bauträger

KIKSTART III – BEINAHE ZUMINDEST...

Obwohl "Kikstart II" der letzte Teil der Serie war, fühlte sich das 1989 von Gremlin veröffentlichte "Super Scramble Simulator" praktisch wie ein Vollpreis-Nachfolger an. Damals erntete es jedoch nur wenig Lob, weil die Spieler von der fummeligen, simulationsartigen Steuerung irritiert waren – diese unterschied sich deutlich vom flüssigen Arcade-Spielgefühl eines "Kikstart II". "Es war das letzte Spiel, das ich auf dem C64 programmiert habe, und das Team verzettelte sich beim Versuch, es gut zu machen – deshalb wurde es letztlich zu schwierig und nervig", gibt Shaun zu. Andrew pflichtet ihm bei: "Wir wussten, dass wir die 'Kikstart'-Grundlagen noch weiter ausbauen konnten, und ich hatte die Idee für zwei parallele Ansichten nach Art des 'Super Locomotive'-Automaten. Die Leute vermissten den Zweispieler-Modus, aber wir wollten einfach etwas anderes machen."



C64 Beim "Super Scramble Simulator" sah man die Piste gleichzeitig von der Seite und von oben.



C64 Ohne den beim Nachfolger eingeführten Tacho gehörten Stürze bei "Kikstart" zur Tagesordnung.



C64 Wie heute bei "Trials HD" wurden damals im Editor Eigenbaustrecken durch das Aneinanderfügen von Hindernissen erstellt.

und Bedienung dazu packen sollten, damit es als Teil des Spiels dienen konnte", sagt Andrew. "Das Schöne an der Arbeit zu einem Nachfolger ist, dass die Basis des Spiels bereits steht. Darum hat man mehr Zeit, neue Elemente einzubauen, was beim ersten Teil zu lange gebraucht hätte", fügt Shaun hinzu. Der Editor entpuppte sich als großer Erfolg und fesselte die Spieler länger an den Bildschirm, auch wenn Shaun witzelt, dass "dadurch die Möglichkeit von kommerziellen Ergänzungssets hinfällig wurde." Bezüglich der eingesetzten Kursobjekte sind sich beide "Kikstart II"-Entwickler über ihren Liebling einig. "Ich glaube, ich mochte die Feuer-Fontänen am liebsten, weil sie ein spannendes visuelles Element abgaben und es Spaß machte, sie zu überwinden", sagt Andrew. "Ich erinnere mich auch an die Flammen", meint Shaun. "Sie eröffneten zweifelsohne einen anderen Blickwinkel auf das Spiel. Denn statt einfach nur so schnell wie möglich zu fahren, musste man bei ihnen die Sprünge mit Timing angehen. Natürlich konnte man auch einfach auf sein Glück vertrauen und drauflos preschen..."

"Kikstart II" wurde zum Erfolg, es gingen fast so viele Exemplare wie beim ersten Teil über die Ladentische. Es ist außerdem bis heute Shauns Liebling: "Wenn ich es jetzt auf Emulatoren spiele, wünschte ich mir, ich hätte es etwas leichter gemacht", sagt er. "Vielleicht hätte das Motorrad etwas wackeln sollen, bevor man herunterfällt – das hätte die Möglichkeit gegeben, den Fehler noch zu korrigieren. Ich schätze, ich war damals einfach geduldiger!" *gr/us*



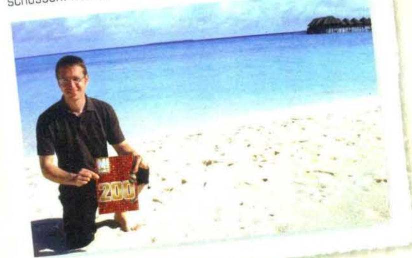
C64 Feuer frei: Um die "Kikstart II"- Flammenstöße unbeschadet zu überstehen, braucht es gutes Timing.



Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Urlaub auf den M!aledivenn

Unser Leser Martin Kronschnabl hat seinen Urlaub im paradiesischen Inselstaat der Malediven verbracht – kein Wunder, wenn man aus einem Kaff namens Regendorf kommt. War hoffentlich schön, der Urlaub – aber was haben wir davon? Zum Glück hat er sein liebstes Videospiel-Magazin (konkret: unsere Jubiläumsausgabe) mitgenommen. Und netterweise hat er am weißen Strand von Vilu Reef noch ein Foto geschossen. Hurra, wir waren auf den Malediven… naja… fast.



Sony-Stützpunkt vs. Zockerparadies

Auf ihren Streifzügen durch die E3-Messestadt Los Angeles haben Matthias und Michael so manchen Nerd-Leckerbissen entdeckt. Am Rande des MacArthur-Parks (beheimatet in einem weniger feinen Viertel und berüchtigt wegen zahlreicher Schießereien) stand dieses eigentlich unauffällige Bürogebäude (linkes Bild). Jedem Zocker schießen beim Anblick der Symbole Dreieck, Viereck, X und Kreis die Buttons des PlayStation-Controllers in den Kopf. Ob hier Sony vielleicht eine geheime Basis zur Vorbereitung seiner E3-Shows hat – samt großer Renderabteilung im Keller natürlich! Im rechten Bild freut sich Michael tierisch über Merchandise-Kram zu unzähligen Videospielen – mehr dazu im nächsten Heft…

M! Games als Schul-Lektüre

Unsere Leserin Rebecca Raschun hat an einer Wiener Schule einen Projekt-Tag zum Thema Videospiele organisiert (siehe Fotos). Lehrer wie Schüler sollten über das Medium informiert, Vorurteile à la 'Killerspiel = Amoklauf' ausgeräumt werden. Passend dazu wurden etliche Exemplare der M! Games ausgelegt. Nach Rebeccas Ausage waren die Kinder von der Veranstaltung begeistert und die Hefte im Nu vergriffen. Das freut uns!





Seltenes Nintendo-Fundstück

In Wien, genauer gesagt im Museum für moderne Kunst (kurz: MUMOK), haben wir eine interessante Entdeckung gemacht. In einer Ausstellung für Fernseh-Kunst fiel uns in einem Schaukasten mit allerlei antikem Werbematerial aus Film und Fernsehen das links abgebildete, illustre Quartett auf: vier Plastiklineale. Das wäre für sich betrachtet nur mittelmäßig spektakulär. Der Clou sind Beschaffenheit und Hersteller der Lineale: Sie stammen nämlich von Nintendo, erkennbar an einer kleinen Prägung; zudem ist das Logo 'Ruler & Game' zu sehen. Außerdem ist jeweils in der Mitte ein Wackelbild eingelassen, das die 'Game & Watch'-Titel "Fire" und "Donkey Kong" zeigt; die sind natürlich nicht spielbar, der Spielablauf ist aber je nach Linealneigung zu erahnen.

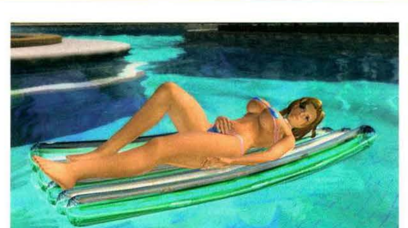


Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

In "Dragon Age: Origins" trefft Ihr in Arl Eamons Anwesen auf einen Jungen, der Euch mit folgenden Worten vor den Spitzohren warnt: "Meine Mutter sagt, Elfen haben den Tripper". Lustigerweise gab es schon im PC-Vorläufer "Baldur's Gate II" ein Kind, das Euch auf die angebliche Geschlechtskrankheit aller Elfen aufmerksam macht.

VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **08/10** erscheint am Freitag, den **30. Juli.**



- **Kane & Lynch 2**
- **Mafia II**
- **Final Fantasy XIV**
- **sexy Gamebabes**

Außerdem » Singularity, Castlevania, BlazBlue: Continuum Shift, F1 2010
Specials » 30 Jahre Online-Gaming, Making of Bit.Trip-Serie





„DAS BESTE F1-SPIEL SEIT JAHREN"
- Eurogamer

„DIE CHANCEN AUF EINEN HIT STEHEN BLENDEND"
- GameStar

„F1 2010 HAT ALLES, WAS ICH MIR IMMER GEWÜNSCHT HABE."
- GamePro





AB 24. SEPTEMBER IM HANDEL











